ルイージが『マリオ64 2』に登場!!

平成10年2月1日発行（毎月1回1日発行）
第14巻第2号（通巻275号）
昭和62年9月7日第3種郵便認可
NINTENDOは任天堂の登録商標です。

ニンテンドウ64/スーパーファミコン/ゲームボーイ

# NINTENDO ファミマガ64

1998 2月号

590YEN

裕木奈江クリスマス企画!

●糸井重里さんがこっそり教えてくれた

## これが『MOTHER3』の世界だ!

●Nintendo HEAD Line in 幕張

宮本茂氏独占インタビュー

ポケットカメラ最新情報

スーパーマリオRPG2

F-ZERO X

シムシティー64

98年は64DDでポケモンリーグ開催!!

## 広がる『ポケモン』ワールドをチェック!!

ポケットモンスター金・銀 ポケモンスタジアムほか

にこにこメーター満タン120%

●スペシャルハート入手法までを伝授

## ヨッシーストーリー完全攻略

●宮本茂さんの解説付き

## ゼルダの伝説 感動体験プレイルポ

# キャンペーンご協力店リスト

■愛知県
Fammys　半田駅前店／常滑店／柴田店／半田インター店／大府店／太田川店／当知店／名港店／共和店／知多朝倉店／冨木島店
ファミコンショップ 桃太郎 ちりゅう店
ハロウィン 西区八筋店
イトーヨーカドー　犬山店／豊橋店／知多店／鳴海店／小牧店
ポリス
ファミコンランド西春店
フェスタポート 鳴海店
ファミーズ本部 （株）ミライヤ
（株）エルエル　豊田店
おとれやかりがね店
（有）ドリームランド豊明店
ベビーセンターマルヨシ
ファミコン堂　乙川店
ガレージパラダイス 高蔵寺店
ドキドキ冒険島　名古屋守山店／豊田朝日店
ブレイクスルーオタッキーパルコ　西本店
ファミコンハウス　幸田店
ハッピーストーク
GROOVE　本店／高蔵寺店／ワンダシティ名古屋店
（有）ピッコロ
ベル
マジカル　平針店
マツヤデンキ　猪子石店／春日井店／豊川店／西尾店／犬山店／高蔵寺店／新瀬戸店／山之手店／大府店／名西店／安城店／甚目寺店／新端店／小牧店
オカダ電気　さとう本店／曙店／東田店／広小路店／Dランドさとう
（有）ドリームランド　本店／パルネス店
（有）ドルフィン山本
宝島　尾頭橋店／昭和橋店／港店
ポニーランド
おもちゃ・キャット　半田店
（株）コロナキャットアカデミ　中川店

■愛媛県
おもしろランドキャンプ 飾磨西店
（株）阿部書林　松山南店
EVE　東石井店
キャンプ松山東店
コスモ　山西店

■青森県
（株）デンコードー　青森本店
（株）サンワドーSAM青森中央店
ルルイエC．S館　1号館　トム／2号館　デルフィン
スーパーデンコードー　八甲大橋店／むつ店／青森西店／弘前本店／八戸本店
（株）デンコードー　とうてつ駅前店
太子堂　本店／平刈店
イトーヨーカドー　八戸店／弘前店

■秋田県
スーパーデンコードー　大曲BP東店／能代BP店／大館店
イトーヨーカドー　秋田店

■石川県
ソフトランド　駅西店／アピタ店／松任店／杜の里店／ルネス前店
ジョイフルランド フェニックス
Fammys　加賀店／井林店／金沢いろは店
宝島王国　金沢工大店
ファミコンショップ桃太郎　泉野店
キャプテン
キッズワールド　津幡店
キャプテンZ
サンM松任ソフト
おもちゃのいばやし
ハローマック　小松店／七尾店

■茨城県
（株）ブックエース　本部／茨大前店／緑岡店／総和店／千波ショッピングプラザ／城東店／東海店／下館店／石岡店／取手店／見和店／結城店／アンゼン　水戸店／酒門店
イトーヨーカドー　高萩店／古河店／新土浦店／取手店／日立店
石丸電気（株）水戸店／つくば店／Big 1／牛久店メディア館
AVハウス　水海道店／下妻店
TSUTAYA　下館玉戸店
バラエティストア　境店
サンタ　ピアタウン店／那珂湊店／下妻店
ホームセンターカスミ　玉造店／土浦店
クレオ　つくば店
Mega　荒川沖店
Wonder GOO　学園店／水海道店
Wonder STATION　常陸大宮店／高荻店／新利根COM店
（株）カスミ家電　竜ヶ崎店／取手東店／牛久店／東海店／神栖店／鹿島1番館店／ひたちなか店／水戸1番館店／古河店
ラオックス　取手店
ReRe　FOXY　岩瀬店

■岩手県
（株）コムロード　シータショップ　盛岡店
イトーヨーカドー　北上店／花巻店
トムス本町店
ファンシーショップ　レモン
スーパーデンコードー　北上店／久慈店／大船渡店
メディアステーション トムス巣子店
ビーランドみたけ

■大阪府
もくもくらんど　緑橋店
コスモ　貝塚店／大正店／難波店
ゲーパラ・メッチャ　フェスタ店／鳳店／あべのベルタ店
イトーヨーカドー　堺店内
キッズメイト 本店
TOKIO　つかしん店／なんばウォーク店
キンダートーイ　くずは店
（株）ニノミヤ　MOVE鴻池店／箕面店／藤井寺店／枚方店／布施店／茨木店／高槻店／阪和店／八尾店／HOBIX
スタンバイ Ver 7
スーパーポテト　岸里店／昭和町店／住之江店／日本橋店
電脳ザウルス　なんば
キャプテンキッド　アビコ前店
スキップ
（株）メークフレンド　なかよし　なんなんタウン店
（株）フェスタワールド熊取
フジランド　岸和田／塚本店
ギャングスター　古川橋店／住吉店／藤井寺店／春木店／久米田店
ドラゴンワールドクラブ　本店／塚本店／松原店／蒲生店／枚方店／古川橋店／万代店／布施店／上新庄店
（有）玉屋
ファミザウルス　樽井店
（株）スポット
トイプラザ
パルメディア
はるこま玩具店
ファミコンショップ イーグル新大阪店
メディアCITY　江坂店
ミズノ玩具店
GAME SOFT & CD HOUSE あっぷる
（株）コムロード シータショップ　淡路店／吹田店

■大分県
JOY　フレンド　名野店／明野店
宝島王国　大分南店
ファミコンクラブBee1　大分サティ店
トップボーイ　日田店

■岡山県
EVE　岡南店／東倉敷店／水島店
天満屋ハピータウン　西大寺店／岡北店／高梁店／円山店／鴨方店／岡南店／玉野店／原尾島内店
（株）ニノミヤ　岡山本店
ステッププラザ　玩具売場
リブ総社21店
ジャスコ倉敷店
倉敷天満屋内玩具売場
ラッシュ山陽店
（有）谷本玩具
ファミコンハウス　Punch
こどもや

■香川県
ゲームアーク　国分寺店／香川店
EVE　アリシア宇多津店／丸亀店
（有）ポニー　本店／琴平店／今里店／善通寺店／丸亀店
メディアパーク スピード 高松中央店
天満屋ハピータウン　太田店／善通寺店
ラッシュ　三木店／丸亀店

■鹿児島
ファミザラス 国分

■神奈川県
（株）リバティハウス　本部／金沢文庫店／港南台店
イトーヨーカドー　桂台店／相武台店／藤沢店／鶴見店／新百合ヶ丘店／溝の口店／大和店／鶴ヶ峰／小田原店／武蔵小杉店／伊勢原店／上永谷店／希望ヶ丘店／橋本店／たまプラーザ店／若葉だい店／上大岡店／中央林間店／大船店／相模原店／古淵店／厚木店／網島店
ロムハウス 鶴見店
DO　水沢店／鴨宮店／湘南台店／平塚西店／茅ヶ崎店／溝の口店／溝の口2号店／相模原店／鵠沼店／湯河原店／中山店
（株）伊勢原書店　秦野店
トレジャーBOX
ラオックス　横須賀店／ザ・コンピュータ館　厚木店
コンプマート藤沢
メディアポリス　大和店／十日市場店
トップボーイ　東寺尾店
（株）伊勢原書店　秦野店
ファミコンショップ サンキュー
（株）コムロード シータショップ　希望ヶ丘店／溝ノ口店／戸塚店／厚木店／藤沢店

■岐阜県
ドキドキ冒険島　芥見店
イトーヨーカドー　各務原店
マツヤデンキ　岐阜南店
パソコンメディアチャンピオン
ヴィーナス 大垣店

■京都府
ザウルス　桂店／太秦店／常盤店／大将軍店／上賀茂店
ファミザウルス　長岡店／山科店
ファミコンワールド　苅田店
（株）サントイズ　メディア・ワン
ドラゴンワールドクラブ　京都南店
ゲームフリーク　桂店
（株）ニノミヤ　京都店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
TVキョウマル
ダムエル 広小路

■熊本県
ファミコンプラザ 新外店
トムズクラブ　植木店／球磨南店／松橋店／浄行寺店／八代店／大津店／山鹿店／白山店／一の宮店
ファミコンクラブBee1　サンピアン店

■群馬県
イトーヨーカドー　藤岡店／前橋店／伊勢崎店
Wonder　GOO　高崎店／高崎中居店／富岡店
桃太郎　木田南口店
ファミコン大王　渋川店

■高知県
EVE 佐川店
コスモ 朝倉店
おもしろランドキャンプ 中村店
ゲームアーク 土佐道路店

■埼玉県
イトーヨーカドー　和光店／上尾店／草加店／浦和店／加須店／新田店／川口店／西川口／深谷店／上福岡店／大宮店／杉戸店／東松山店／久喜店／坂戸店／新春日部店
Wonder　GOO　東川口店／新座店
ファミコン アトム
ホームセンターカスミ　春日部店
（有）アストラ
ドキドキ冒険島　東川口店／南浦和本店
（株）さくらや　大宮東口駅前店
TSUTAYA　杉戸店／春日部16号線店
ファミコンショップ　ぶったま
スーパードキドキ武蔵浦和
ラオックス　ザ・コンピュータ館熊谷店／春日部コンピュータ館／岩槻店／南浦和コンピュータ館／新所沢店
ラック・アップ　東大宮店
DO　大宮店
桃太郎　前川店／蕨駅前店
上新電機（株）　こしがや店
TOKIO　越谷店
（株）コムロード シータショップ　上尾店／川越店／志木店

■佐賀県
ファミコンハウス　武雄店
ビデオアメリカ　佐賀店
ファミコンハウス 牛津店
ファミコンクラブBee1　鳥栖店／ビックウェイ鳥栖店／上峰店

■滋賀県
Wonder　GOO　栗東店
サンミュージック　彦根店
プリプ

■静岡県
Fammys　篠原店／BOOK　ONE
福田商店 トイカップ
オモチャのおとぎや
ファミコンショップ　桃太郎　静岡店
（株）ユーストア　新居店／香貫店／袋井店／榛原店／富士中央店
EVE　新浜松店
榛原メディアソフトプラザ
Wonder　GOO　掛川店
（株）豊栄家電　藤枝店
イトーヨーカドー　静岡店／浜松店／沼津店／富士店／三島店
ユニー（株）　サンテラス駿東店／吉原店
DO　裾野店
福田商店　トイカップ
EVE　駅南店
ブックス　パルパル
メディアポリス　仲見世店
（株）プロジェクト21
エマーソン　笠井本店
GROOVE　高丘店
マツヤデンキ　今の浦店／豊田店／浜松浦店／MOAランド 宮竹店／西井場店
オカダデンキ　グリーンパレ

■島根県
おもちゃの店にしお
GAME&BOOKゴジラ

■千葉県
Wonder　GOO　柏店／増尾店／流山店
イトーヨーカドー　流山店／君津店／柏店／船橋店／八柱店／八幡宿店／五香店／エスパ我孫子店／東習志野店／稲毛店／野田店／松戸店／市原店／四街道店／鎌ヶ谷店／津田沼店／我孫子店／長沼店／姉崎店
プラネット
テックス　南流山店
BANBAN 木更津
Wonder　STATION　鎌ヶ谷店／日立田尻店
MEGA豊四季店／花野井店
ナカムラデンキ（株）江戸川台店
ホームセンターカスミ　茂原店／八日市場前店
アミューズメントショップ　コング
ラオックス　八千代店／成田店／船橋ららぽーと店／ポートスクエア千葉店／千葉店
石丸電気（株）　柏店
（株）コムロード　シータショップ　松戸店
（株）おかじま電器　酒々井店／幕張店／東金店／松戸店／市原店／作新台店／茂原店／横芝店／富里店
TSUTAYA　成田店
買取王　西船橋店
Fammys　千葉四街道ビートル店

■東京都
（株）さくらや　ホビー館／池袋サンシャイン60通り／池袋東口店／八重洲北口店／渋谷店／御徒町駅前店／TVゲーム館 目黒
イトーヨーカドー　恋ヶ窪店／曳舟店／三ノ輪店／金町店／竹の塚店／東久留米店／四つ木店／亀有店／大森店／エスパ昭島店／綾瀬店／多摩センター店／小岩店／武蔵境店／赤羽店／府中店／東村山店／大井町店／昭島店／滝山店／上板橋店
Fammys　ぱお昭島店／ぱお福生店／ぱお東大和店／ぱお立川店／ぱお小作店
ファミコンワールド　北砂店
ファミコンアトム　清瀬店／国分寺店／武蔵境店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス　ムーミン
ラオックス　昭島店／ザ・コンピュータゲーム館
おもしろランド キャンプ　中野店
ソフトスペースぽぶ
ゲーパラ メッチャ 成増店
（株）メディアランドゼット　秋葉原店
石丸電気　ゲームワン
古川電気（株）
（株）おかじま電器　江戸川店
トップボーイ　多摩カリヨシ館店
DO　小平店／忠生店／楢原店
ムラウチ電気
オールカマー 東武練馬店
FKⅡ　武蔵小山店
いすずや
ファミコンショップ　桃太郎　清瀬店
（株）コムロード　シータショップ　小金井店／大泉店／中野店

■徳島県
ギャオス国府店
ラッシュ鳴門店
人形ウチダ ドキドキ冒険島　脇町店
（株）コムロード　シータショップ　徳島店

■栃木県
（株）ハーマン　桜通店／西那須野店／氏家店／栃木店／御幸店
ホームセンターカスミ　小山店／足利店
イトーヨーカドー　宇都宮店／鹿沼店／小山店
ファミコンショップ　ヤマモト
ソフトプラザ遊基
パラダイス21　小山城南店／栃木駅前店
（株）福田屋百貨店 宇都宮店

■鳥取県
米子天満屋内玩具売場
ファミコンショップ　ルック本店／ルック湖山15店／ルック湖山25店／ルック駅前店

■富山県
ゲンキランド 呉羽店／魚津店／新庄店／北の森店
スペースシャトル　二口店／高岡中川店／砺波平和店／奥田店／小杉店／黒部店／清水店
TOY' S GIFT ポッポ
電陽社　砺波店
ドナルド メルシー店
バンビ　本郷店
三共ジョーシン（株）　とやま本店
ファミコンワールド　野村店

■長崎県
ファミコンショップ 桃太郎　早岐店

■長野県
平安堂　塩尻店
トイハウス・郵閑タース
デジタルプレイス長野店
イトーヨーカドー　エスパ松本店／塩尻店／上田店／岡谷店／長野店
ラオックス　松本コンピュータ館
ブックハウストム　本店／松本駅前店／神科店／長野駅前店
ファミコンハウスBIG

■奈良県
トイランド
上新電機　郡山インター店
システム21　奈良店／王寺店
（株）ニノミヤ　西奈良店／遊々館／田原本店

■新潟県
イトーヨーカドー　丸大長岡店／丸大新潟店／直江津店／丸大柏崎店／新潟木戸店
ラオックス　上越店／長岡店
（株）ワイ・ジー・エム　カメレオンクラブ木田店
DO　新潟店／長岡店
ユメック　上越パティオ店／上越高田店／長岡駅東口店／長岡大島店

■広島県
天満屋ハピータウン　向島店／東福山店／神辺町店／福山緑町店
こどもや サファ福山店
アルパーク天満屋
（株）ホリオカ　宮内店
ミノスケ 旭店
ソフトランド
府中天満屋内2F玩具売場
ゲームアーク　三原店／東広島店／松永店／竹原店／尾道店／福山蔵王店／因島店／呉店／焼山店／福山三之丸店
（有）橋本玩具店

■兵庫県
アルファ・ゾーン
チャレンジャー
ニチデン福崎店
遊コン　伊丹店
（株）ニノミヤ　今宿店／加古川店／福崎店／姫路本店／太子店／加西店
メディアCITY　王子公園店／逆瀬川店
ギャングスター　西宮北口店
ブッチィ
（株）ニシダヤ西神戸　GAME WAVE
ジョイランド 柏原新店
Fammys サンクス本店／サンクス神戸北店／サンクスパラ公園店
おもちゃのキタオ
イトーヨーカドー　加古川店
ドラゴンワールドクラブ　加古川店
遊コン　学園都市店／姫路駅前店／塚口店
おもちゃのくに イルカ
Wonder　GOO　伊川谷店
ニチデン山崎店

■福井県
宝島王国　種池店／二ノ宮店
てんとうむし

■福岡県
ファミコンクラブBee1　二日市店／ウイズユー大牟田店／春日店／八女店／合川店／小郡店／津福店／JR店／曽根サティ店／久留米東店／ビックウェイ太宰府店／徳力サティ店
レインボージャスコ　穂波店
メディアナイン　折尾本店
ファミコンワールド　戸畑店／小倉2号店／几の橋店
ヴィータ　久留米店
プルート 舞松原
ジョイン新栄町店
ファミコンハウス春日白水
BIG　BOX 小倉店
ホームエンターワールド 曽根店

■福島県
スーパーデンコードー　福島西店／新白河店
（株）ブックエース　いわき植田店
Wonder　GOO　小名浜店
ラオックス　いわき店
イトーヨーカドー　白河店／いわき植田店／福島店／郡山店
ファミコンランド　北白土店
スーパーデンコードー　福島BP南店
（株）ブックエース　小名浜店
（有）ベアーズ
（有）サンフレンド
ザBee　長橋店

■北海道
ベイクリスタル　千歳店／旭川店／滝川店
宝島王国　帯広店／北見店
イトーヨーカドー　月寒店／エスパ琴似店／新川店／北見店／釧路店／函館店／旭川店／恵庭店／江別店／エスパ福住店／苫小牧店／北四十二条店／帯広店
（株）札幌そごう
プランタン新さっぽろ
電脳遊戯台　篠路店／手稲店／北野店
カネイ小川　ジョイポート デュオ店
（株）夢工場　元町店／琴似店／帯広南店／帯広長崎屋西帯広店／滝川店／北24条店／新琴似店／栄町店／豊岡店／東光店／春光店／中央店
スーパーデンコードー　菊水元町店／苫小牧店／旭川PW店／琴似店／函館昭和店
トイーズ　パル
東急アルテ　豊平店／平岡店
おもちゃのピーポッポ
ジョクポート カネイ小川本店

■三重県
スーパーセンターBax電気館　上野店／津店／御黛店／亀山店／伊勢店／久居店／志摩店／熊野店／松阪店
ドリームハウス
（株）ダイコクヤ　松阪店
スーパーランド　四日市本店
ドリーム
ゲーム選隊　白子店
ゲームの王様
（株）ダイコクヤ　本店／国道店
河合無線（株）　ELFA店

■宮崎県
ユニオン3　宮崎店／佐土原店／加納店／国富店
ファミコン倶楽部
ファミコンショップ　ロードショー

■宮城県
スーパーデンコードー　多賀城店／加賀野店／気仙沼BP店
Wonder　GOO　石巻BP店／泉バイパス店
イトーヨーカドー　仙台泉店／石巻あけぼの店
シーガル　泉バイパス店／大和町店／五輪店／北根店／石巻店
タムタム築館店
（株）コムロード　シータショップ　仙台店

■山形県
スーパーデンコードー 米沢店／酒田店／山形北店
トイパークたけおか　新庄店／尾花沢店
トイランドおおさき
サンワファミコンワールド天童泉
ニューライフサンワ　山形北店／東根店／山形店
シーガル　東根店

■山口県
エム・ケイ・コーポレーション（有）

■山梨県
オモチャのさいとう
DO　甲府店
POP　大月店
イトーヨーカドー　富士吉田店

■和歌山県
（株）ニノミヤ　橋本店／岩出店／和歌山本店
Fammys　買取館
（有）司
トップボーイ　田辺店

**C賞** うれしい特製デザインで"ごっつあん"!!

64大相撲特製テレフォンカード

**500名様**

【応募方法】ゲームのパッケージの中に入っているアンケートハガキに必要事項を記入し、(株)ボトムアップ　64大相撲どすこいキャンペーン係までお送りください。

【キャンペーン期間】平成9年11月28日から平成10年1月15日まで。

【当選者の発表】商品の発送又は、通知にて発表にかえさせていただきます。

BOTTOM UP　株式会社ボトムアップ　〒164 東京都中野区中野3-33-3　インツ中野ビル8F　TEL.03-3382-3611

NINTENDO64

# 64大相撲

数ある世界のスポーツ競技の中でも有数の歴史を持つ　相撲　。
日本の国技にふさわしいその伝統と格式は、宮中の行事として、
また庶民の娯楽として親しまれ愛されてきた
戦いの記録でもある。
激しくも華麗なその技と、
奥深いかけひきの数々。
超本格派「64大相撲」、
現代の最強伝説にむけ、
いよいよ待ったなし！

好評発売中

最強伝説に待ったなし！

および NINTENDO64 は任天堂の商標です。

## どすこいキャンペーン

あそんで楽しい
当たってウレシイ！
ごっつあんです!!

**A賞** 気分は横綱、10万円"ごっつあん"!!

商品券10万円相当

5名様

**B賞** キミも一緒に"ちゃんこでごっつあん"!!

相撲部屋で朝稽古見学とチャンコ体験ツアー

10組20名様

Nintendo®

NINTENDO64

ヨッシーからのプレゼント――

64じまんの3Dスティックで
カラフルちびヨッシーたちを
自由自在に操れる！

美しいグラフィックとトリッ
キーな仕掛けがいっぱいのと
ってもゆかいなアクションゲ
ーム！

冒険をじゃまするズッコケお
ばかな敵キャラたちのへんて
こ攻撃盛りだくさん！

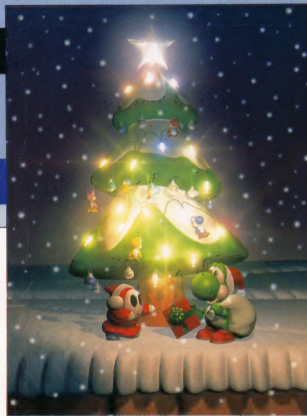
アクション
振動パック対応
12月21日(日)発売
希望小売価格
6,800円(税別)

# ヨッシーストーリー™

# ファミマガ64 1998 2月号

## 今月の表紙

●表紙：ヨッシーストーリー
●表紙デザイン：池田伊知郎
●©Nintendo

## CONTENTS


8 広がるポケモンワールド ・ポケットモンスター金・銀・ポケモンスタジアム ・ポケモンスナップ・ピカチュウげんきでちゅう
14 ヨッシーストーリー 幸せいっぱい大攻略
36 これが『MOTHER3』の世界だ 裕木奈江さんが糸井重里さんに聞く！

42 ゼルダの伝説 スペースワールド体験プレイレポート 宮本茂さん極秘解説付き
44 Nintendo HEAD Line:スペースワールド特集!!

52 64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド
54 ハイパーオリンピック イン ナガノ64
56 飛龍の拳ツイン
58 エアロゲイジ
60 バーチャル・プロレスリング64
61 シムシティ2000
62 スノボキッズ

67 ディディーコングレーシング
70 新日本プロレスリング闘魂炎導～BRAVE SPIRITS～
74 ワイルドチョッパーズ
75 ファミスタ64
76 トップギア・ラリー
77 カメレオンツイスト

72 どすこい64部屋・64大相撲
82 パワプロ広場（仮）・実況パワフルプロ野球4
88 トランセル種市のポケモンリーグin全国版
78 今月のGBフラッシュ：牧場物語GB ほか
101 ファミマガ64 ニューリリース＋読者プレゼント
104 N64メーカー最新レポート：実況パワフルプロ野球5

85 ファミマガ64ランキングBOX
91 RGBマニアック
94 ジャーナルNEWS
98 読者アンケート
109 超ウルトラ技
114 新作カレンダー


### スペック表の見方

①対応ハード名を略称で表記してあります。N64はNINTENDO64、SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、「DD専用」はNINTENDO64ディスクドライブ専用ソフトを表し、「13色対応」スーパーゲームボーイを使用してカラーのゲーム画面を楽しめるソフトのことです。

| ① | ② | ⑤ |
| --- | --- | --- |
| | | ⑥ |
| | ③ | ⑦ |
| | | ⑧ |
| | ④ | ⑨ |

②③④ソフト発売メーカー、発売日、価格を表記してあります。⑤ゲームのジャンルを表記。
⑥内部のバックアップの有無と方式を表記。（ ）内の数字はバックアップファイル数です。
⑦外部バックアップの有無と使用可能な外部バックアップ機器名を表記。（ ）内の数字はバックアップファイル数です。
⑧使用可能な周辺機器名を表記。⑨発売時に同梱される周辺機器名を表記。

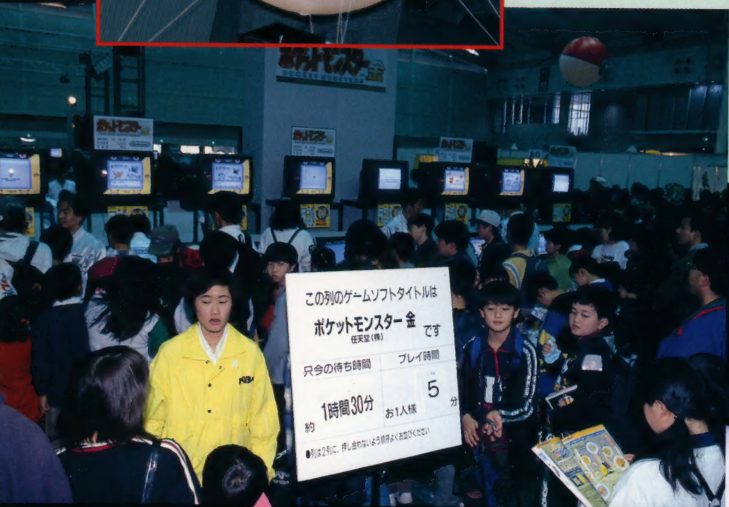

本誌の記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフトなどの価格は特にことわりのない場合を除いて税別で表記してあります。


●広告に関するお問い合わせはTel.03-5569-6215までお願いいたします
●ウル技に関する質問はTel.022-213-7555まで

**それ以外に関する質問はTel.03-5569-6232まで**
読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜日から金曜日の午後4時から午後6時の間、上記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限らせていただきます。ゲームの解説やヒントについての質問には答えていません。

# これからの『ポケモン』は可能性が無限大なのだ！

# ワールド！

スペースワールドで発見!!

衝撃の新事実が!!

N64DDのポケモンが「スペースワールド」にて次々と明らかになった。『ポケモン金・銀』の新情報も含め、4本まとめて紹介していくぞ!!

1998年も ポケモン一色!

# GBから N64へ ポケモン

## 64DDが『ポケモン』を変える!!

1998年3月 ポケットモンスター金・銀

13色対応GB

64DD ポケモンスナップ 1998年秋

1998年秋 ピカチュウげんきでちゅう N64

ポケモンスタジアム 1998年6月 64DD



次のページから新事実公開!!

主人公とライバルついに登場!!　ポケモン新事実もキャッチ!!

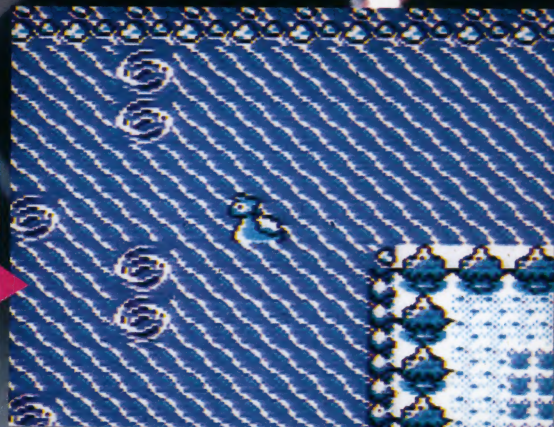
# ポケットモンスター金™ POCKET MONSTERS　ポケットモンスター銀™ POCKET MONSTERS

| 13色対応 GB | 任天堂 | ロールプレイング |
| --- | --- | --- |
| | | 未定 |
| | '98年3月下旬発売予定 | ――― |
| | | 通信ケーブル対応 |
| | 3500円 | 未定 |

## 新しい画面写真とイラストを考察

『ポケモン金・銀』の新情報を今月もキャッチ。ナント！ 今回の冒険の主人公と、ライバルの姿が明らかになった。2人とも、いかにも現代っ子という感じで知的な雰囲気をかもし出している。また新画面写真も4点入手に成功！ 特に謎の建造物が増えたことと、海面に浮かぶ渦巻きの存在そして、新種のポケモンらしき姿をこの目で確認したぞ。

滝のように流れる水の行方は？

この渦巻きに巻き込まれると戦闘シーンになるのかな？

### このポケモンは？

ラプラスのようにも見えるが新種のポケモンだろうか？ 海面に不気味に浮かぶ渦巻きも、謎の1つ。思い切って飛び込むと、どうなるかな？

五重の塔の前に立つ男はトレーナーか

### ライバル

長髪をなびかせながら、挑戦的な態度の彼。服装はフリースっぽい上着に、軍パン風のパンツ。ちょっとしたスノーボーダーという感じのファッションだ。

何かの工場のような建物を確認

### 主人公

こちらは、どちらかというとスケーター系。右手に持っている大きなカバンが非常に気になるところ。モンスターボールを始め、ポケモン図鑑やきずぐすりなど、さまざまなアイテムが入っているのだろう。

## キミの育てたポケモンがN64で動く!!

やっぱりN64でポケモンの対戦ができるのなら、慣れ親しんだGBのポケモンを使ってみたいよね。そんな夢を可能にするのが「64GBパック」だ。「64GBパック」にGBの『ポケモン』（もちろん金・銀も対応するぞ）をセットすればN64にデータが転送され、『ポケモンスタジアム』を楽しむことができるのだ。きっと未来の「ポケモンリーグ」も、絶対にこのスタイルに変わっていくに違いないぞ。

そして…『ポケモン』を用意

ゲンガー L52 140/140
フリーザー L63 200/200
マルマイン L55 144/144
ポケモンを えらんで ください
POCKET MONSTERS

### このカバンの中にNEWアイテムが…

今度の図鑑には検索機能がついていて、属性やポケモンナンバーから、見たい図鑑を探すことができる。また10ページ単位でページをめくることも可能だ。

さらにチューンナップされたポケモン図鑑。携帯電話のようなデザインだ

今度の図鑑は検索機能付き

64ポケモン 第1弾

# 未来のポケモンリーグが見えた!!

# ポケモンスタジアム™

POCKET MONSTERS' STADIUM

| DD専用 N64 | 任天堂 | 対戦&図鑑 |
|---|---|---|
| | | 未定 |
| | '98年6月発売予定 | 未定 |
| | | 64GBパック対応 |
| | 価格未定 | 未定 |

## 迫力のアニメーションでバトルが繰り広げられる

64DD専用のソフトとして発売となる、この『ポケモンスタジアム』は登場するポケモンたちがすべてポリゴン！　技の攻防も3Dのアニメーションで展開されるのだ。「スペースワールド」では、実際に動いている迫力の戦闘シーンを確認することができたぞ。

背中のバズーカから発射!!

ハイドロポンプ!!

これを食らったら、リザードンは大ピンチだ！

カメックスがハイドロポンプを発射！　流れるように、技の攻防が続くのだ

リザードンが炎を吐き出す瞬間だ！

これが技の選択画面。相手にはわからないぞ

## ポケモン図鑑もポリゴン

ポケモン図鑑も、もちろんポリゴン化。捕まえたポケモンはハッキリ表示されるのだが、まだ発見したけど捕まえていないポケモンは、半透明に表示される仕組みになっているのだ。

こちらはポケモンの説明画面。こうしてポケモンが立体的に描かれていると、親近感が湧くよね

ポケモン図鑑もこんなに綺麗になってしまう。ポケモンもしっかりポリゴン化されているね！

## 技はCボタンにセット

実際のバトルではGBとは違って、1つの画面で戦うため、「相手に技がバレるじゃん」と思った読者もいるだろうけどご安心を。Cボタンユニットに各技をプリセットできるので、それを押すだけで技が出るのだ。

各技をプリセットできる

この4種類の技をプリセットする

各ボタンの好きな位置に、技をプリセットしていく。あとは戦闘に応じて、押すだけ

## 64GBパックとは？

GBとN64をつなぐ夢の周辺機器だ。詳しいことはまだ決まっていないが、この『ポケモンスタジアム』以外にも使用される可能性も、絶対にあると確信している（たぶん）！

64GBパックに装着!!

64GBパックをコントローラにそのまま装着するだけ。これだけでデータが転送されるぞ

『ポケモン』をN64で動かすことが可能になるとは…スゴイ！

※『ポケモン金・銀』『ポケモンスタジアム』の画面写真はすべて開発中のものです。

64ポケモン 第2弾

## ポケモン専属カメラマンになれるか？ 愛くるしい姿をフィルムにおさめるのだ!!

# ポケモンスナップ™

POCKET MONSTERS' SNAP

| DD専用 N64 | 任天堂 | その他 |
|---|---|---|
| | | 未定 |
| | 発売日未定 | 未定 |
| | | 未定 |
| | 価格未定 | 未定 |

### シャッターチャンスを作って かわいい姿を激写する

オートスクロールで動く景色の中で、森や草むらに潜んでいるポケモンを探し、その姿を写真に撮るのが目的のこのゲーム。ただ歩くだけでもポケモンは見つけられるのだが、アイテムを使っておびき出したりすることも可能だ。

⬅目がクリクリとしたゼニガメくん。どうしたのかな？

ゼニガメを発見した!!

⬆あの独特の後ろ姿はゼニガメ以外に考えられない

⬅超どアップのゼニガメを激写した

### アイテムを使ってポケモンを引きつける!!

**ふえ**
このふえには重大な秘密が…。実は眠っているカビゴンを起こすための「ポケモンのふえ」のようだ。どんな風に起きてくれるのか、楽しみなところだね

**いし**
これもポケモンの興味を引くために使うアイテム。いしをポケモンにぶつけることで、違うポケモンがヒョッコリ出てくることもある。でもかわいそうだね

**リンゴ**
このリンゴを投げてポケモンをおびき寄せることができる。リンゴをあげると、思わず笑顔を見せてしまう、かわいいポケモンもいるかもしれないね

### イカした写真はアルバムに保存可能

かわいく撮れた写真は、アルバムに保存することができ、いつでもジックリと鑑賞することができるのだ。64DD対応ソフトなので、友達の撮った写真を自分の撮った写真と交換することもできるようになるはずだ。ベストショットをカメラにおさめないとネ！

⬅このように撮った写真が一覧できる

かわいく撮れた!!

❶❷❸どれも全身全霊をかけて撮った作品。特におすすめなのは、やっぱりニャースかな

64ポケモン第3弾

# キミの言葉をピカチュウ語にかえる音声認識システム(仮称)がついに判明!!

# ピカチュウげんきでちゅう

ピカピカッ!(僕のゲームでちゅう!)

| N64 | 任天堂 | 対話 |
|---|---|---|
| | 発売日未定 | 未定 |
| | | 未定 |
| | 価格未定 | 音声確認システム対応 |
| | | 未定 |

## 話した言葉がそのまま伝わるぞ

今回は、自分の言葉をピカチュウ語に変える大発明品、「音声認識システム(仮称)」の詳細が明らかになった。N64につないで、「ピカチュウ!」とか「かわいいよ!」とかしゃべると、ピカチュウが反応してリアクションしてくれるのだ。これはもう、ゲームの域を超えちゃってるよ!

今世紀最大の発明品だと思います

これがピカチュウとキミをつなぐアイテムだ!

## ピカチュウの10まんボルトを確認

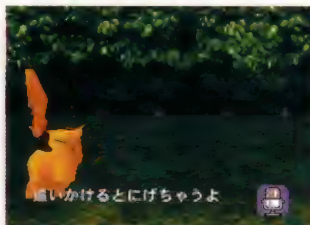
これは「スペースワールド」で確認した事実。ゲーム中、ピカチュウに「遊ぼう!」と言うとオニごっこが始まる。プレイヤーがオニで、つかまえようとするとピカチュウが10まんボルトで攻撃してくるのだ。その姿はまるでアニメのようで自分もシビれてみたい!と思ってしまった…。

イメージ図

これに触れたら、きっと大変だよね!

ピカチュウに話しかければ…

うまくコミュニケーションがとれれば木になっているリンゴを、簡単に取らせることもできてしまうぞ!

追いかけるとにげちゃうよ

何も話しかけずに近寄っていっても、ピカチュウは怖がるだけだ。やさしく話しかけて、コミュニケーションをとろう

## こんな言葉に反応するぞ!

- ○ピカチュウ(名前を呼ぶ)
- ○(何か物を)取って!
- ○遊ぼう!
- ○バカタレ(怒らせる)
- ○バイバイ!

などの言葉がわかる

## スペースワールドではチビッ子たちが大興奮!

実際に「ピカチュウげんきでちゅう」のイベントが始まると、親子連れでステージの周りはいっぱい! 希望者のみが体験プレイをすることができたのだが、もちろん希望者は殺到。幸運にもプレイできた子供たちは、口を揃えて「かわいい!」と言っていた。

頭につけてしゃべりかけるのだ

このソフトに期待する人は多い

肩ぐるまの親子が続出!!

# 全ステージクリアに必要なスペシャルハートを完全掲載!!

幸せイッパイ!!
大攻略

# ヨッシーストーリー™

全ステージの3分の2にあたる18ステージを大攻略!! 掲載されてないステージへ進入するために必要なスペシャルハートの場所も解説しているので、この1冊で全ステージ制覇も可能!!

| N64 | 任天堂 | アクション |
| --- | --- | --- |
| | 12月21日発売予定 | 内部バックアップ（1） |
| | 予価6800円 | 振動パック対応 |

# プレイの前に覚えておこう!! 基本システム

何事も急いては事を仕損じる。プレイの前に基本的なルールや操作、得点のシステムを確認しよう!!

## アクション

### 跳んだり食べたり匂いをかいだりいろんなアクションをマスター!!

ヨッシーの基本的なアクションは、全部で7種類。「エッ、たったそれだけ?」と思うかもしれないけど、これらのアクションの組み合わせは無限大。すべてのアクションをステージの状況に合わせて使い分けることで、新たな世界が広がっていくのだ。

## ヨッシーの基本操作方法

**Lトリガー／十字キー　フルーツフレーム**
フルーツフレームの位置変更やオンオフ設定

**スタートボタン　ポーズ**
ゲームを一時中断する。また、この画面で現在のスコアの確認可能

**Rトリガー　くんくん**
画面がズームして、ヨッシーが匂いを嗅ぐ。アイテムが隠されている場所でヨッシーが騒いで教えてくれる。そこでヒップドロップするとアイテムが出現する

**Zトリガー　タマゴ投げ**
押すとタマゴ投げのカーソルが出現。放すとタマゴを投げる

**3Dスティック　歩く**
ヨッシーの移動。浅く倒すとゆっくり歩く。また、上や下に倒すと画面外も確認できる

**Aボタン　ジャンプ　ふんばりジャンプ**
ジャンプボタン。また、ジャンプ中に押し続けると空中でふんばる

**Bボタン　食べる　キャンセル**
ベローンと舌を出してモンスターやフルーツを食べる。またタマゴ投げを止めるときのキャンセルボタンでもある

**Aボタン＋3Dスティック下　ヒップドロップ**
敵を踏みつけて倒すだけでなく、隠しアイテムを出現させることもできる

## ふんばりジャンプテクニック

### 3Dスティックを上に倒してさらに上昇

ふんばりジャンプは、ただAボタンを押しているだけではその真価を発揮できない。ふんばり中に3Dスティックを上に倒すことで、さらに上昇することができるのだ。



↑3Dスティックを上に倒しながらふんばれば、簡単に登ることができるぞ!!

↑普通にジャンプしただけでは登れないような高〜い段差の上へも…

## タマゴ投げてくニック

### 敵に当たらなくても花火が当たればOK

タマゴが爆発したときの花火にも当たり判定がある。タマゴを当てなくても花火を当てればOK。



↑↑敵だけでなくコインやハートも入手可能

↑3Dスティックで十字のカーソルを敵に合わせて

## くんくんテクニック

### くんくんしながら歩いて探し回ろう

くんくんしている時のヨッシーの反応は3タイプ。そのアクションで隠しアイテムの位置が判断できる。

### くんくんの3段活用



↑歩きながらくんくんして探せ!!

↑両手を上げて騒いだ地点が隠し場所。ヒップドロップを行え!!

↑ウンと言いながらこっちを向いたら、1、2歩横が隠し場所だ!!

↑鼻をすばやくヒクヒク動かしたら、近くに隠されている証拠だ!!

『ヨッシーストーリー』はみ出し特選情報

くんくんに代表される愛くるしいヨッシーのアクション。プレイヤーが操作するヨッシーのアクションだけでなく、後ろを振り向いたり、こっちを向いたりする何気ないヨッシーの動作もちゃんと見てね

ルール

## ヨッシーの冒険を助けてくれるイロイロなアイテムを知っておこう

アクションを覚えて、いざ冒険へ…の前に、ゲームのお約束もちゃ～んと把握しておこうネ。『ヨッシーストーリー』は、ステージのクリア法や得点法など、今までのアクションゲームとはイロイロな点で異なったルールを持っている。画面の見方やブロック、アイテムの紹介も兼ねて、基本ルールを説明しよう。

### にこにこメーター

フルーツや敵を食べると花びらが増えていく。ヨッシーのライフメーター。ただし、敵のなかにはまずくて花びらが減ってしまうヤツもいる。花びらが全部なくなりへなへなの状態でダメージを受けるとアウト。クッパ城へ連れ去られてしまう

にこにこ

へなへな

⬅花びらの数で花火の大きさが変化

### ブロック

ヨッシーをイロイロと助けてくれるアイテムなどが入手できる。大いに活用していこう

**メッセージブロック**
ジャンプで頭つきすると、イロイロなヒントを教えてくれる

**？ブロック**
空中のモノは頭つきで、地上のモノはヒップドロップで破壊

**タマゴブロック**
ジャンプして頭つきすると、タマゴが最大6個出現する

**！ブロック**
舌を絡ませるとブロックの上に乗ることができる

### 画面の見方

**フルーツフレーム**
食べたフルーツの種類と数を表示。30個食べるとフルーツが画面を1周する

### その他のアイテム

ステージのなかに隠され、ヨッシーの冒険を助けてくれるアイテムを紹介。効果を覚えて有効に活用していこう

**スイッチ**
踏むと一定時間ステージ上で何かが起こる。？シャボンに隠されていることが多い

**ツボ**
別のステージへワープする。ワープしてしまうと、ワープちゃんでしか戻れなくなる

**？シャボン**
タマゴをぶつけてシャボンを割るとなかからイロイロなアイテムが出現する

**ワープちゃん**
全部で①～④まで4体いる。頭上でジャンプすると、別のワープちゃんまでワープできる

**ハートフルーツ**
同じフルーツを6個続けて食べると出現。タマゴ投げ放題で無敵状態にになれる

**スペシャルハート**
ステージ中に3個隠されている。とった数に応じて次のページで選べるステージが増える

### フルーツを30個食べて次のページのステージへ

このゲームには、ラスボス（もちろん相手はベビークッパ）と一部のステージを除き、ステージボスは存在しない。ステージのクリアは、ヨッシーがフルーツを30個食べることで達成されるのだ。さらに、次のステージに進むとき、前のステージでスペシャルハートを何個入手したかによって、選択できるステージが制限される。

⬆目の前のブドウを食べればフルーツ30個達成

スペシャルハートが未入手だと

➡ステージ1しか選択できない

スペシャルハートを入手すると

➡複数のステージを選択できる

18ページからの攻略でスペシャルハートの場所をバッチリ解説!!

### 連れ去られたヨッシーはしろヘイホーが救出!!

にこにこメーターがへなへな状態でダメージを受けると、ヨッシーがカメックに連れ去られてしまい、残りヨッシー数が減っていく。しかしステージのどこかに隠れているしろヘイホーを連れてクリアして、ヨッシー選択画面でしろヘイホーを選ぶと、連れ去られたヨッシーを救出してくれるぞ。

⬆ステージのどこかに隠れているしろヘイホー（？シャボンが怪しいぞ）を連れて、ステージをクリアしよう

しろヘイホーを選ぶと

⬅➡ヨッシーセレクトでしろヘイホーを選択すると、クッパ城からヨッシーを助け出してきてくれるぞ!!

オイラは仲間サ!!

『ヨッシーストーリー』はみ出し特選情報
プレイ中のテレビのボリュームはなるべく大きくするのがオススメ。画面外の敵の泣き声が小さく聞こえ、近づいていくと段々大きくなるあたりは、臨場感タップリ!! また、BGMもラップやレゲエ、アコースティックギターバージョンまで、イロイロと用意されている

## スコア

# ヨッシーの気持ちは得点で表される 高得点を目指してご機嫌になろう!!

このゲームは、ただ単順にストーリーに沿って冒険をしていくだけが楽しみじゃない。メインのゲームよりも熱く燃えるのが、いかに高いスコアでクリアするかというところ。スコアはヨッシーの気持ちを表すので、ヨッシーの好物を食べたり倒していくのがハイスコアへの近道。そこで、ここではヨッシーが幸せイッパイになるためのポイントを解説しよう。

メロンが大好物!!

全部メロンだけで30個集めることも可能だ!!

## 隠されているメロンを見つける3つの方法

ハイスコアを狙う最大のポイントは、ステージ中の30個のメロンを全部食べること。メロンは他のフルーツと異なり、その全部がステージ上に置かれているわけではない。隠されているメロンを発見していかなければならないのだ!!

### ヒップドロップ

くんくんを利用してヒップドロップでメロンを出現させる。敵をすべて倒したあとで、歩きながらのくんくんでヨッシーが「ウン」と唸った場所の近くが怪しいぞ。

ヒップドロップするとメロンが出現!!

### メロンボーナス

ほとんどのステージで、メロンが7個も入手できるイベントが隠されている。このメロンボーナスは、18ページ以降のステージ攻略でも解説してあるので、チェックしながらプレイしよう。

メロン運びや幅跳びなどがある

### ?ブロック

地上に置かれている?ブロックは、基本的にヒップドロップで壊せばメロンが出現。ただし、なかには2つのブロックをくっつけてメロンを出現させるモノもある。

無闇にヒップドロップしないように!!

## 好物のヘイホーを倒し高得点を狙うのだ

それぞれのヨッシーは、自分と同系色のフルーツやヘイホーが大好物（組み合わせは、左の囲みを参照）。ステージ上にヘイホーが出現したら、ヒップドロップでヘイホーの色を変えて、好物のヘイホーにして食べちゃおう。

ヒップドロップで色を変えろ!!

ヘイホーは青→赤→黄→緑の順番に色が変化していく

## タマゴで同時に複数のヘイホーを倒せ

1つのタマゴで複数の敵を倒すと、スコアが4倍、8倍、16倍…と増えていく。敵がかたまっているときは、タマゴ爆弾の花火で、同時に倒していこう!!

ヨッシーご機嫌!!

ヘイホーを4匹も倒したので、ヨッシーは超ごキゲ～ンッ!!

ヘイホーの大群だラッキー!! タマゴを投げて花火でまとめて倒してしまおう!!

## ヨッシーの大好きなヘイホー＆フルーツ

ヨッシーにはそれぞれ好物のフルーツとヘイホーが設定されている。ハイスコアを目指すなら、この関係を頭に入れながらプレイするようにしよう

| ヨッシー | フルーツ | ヘイホー |
|---|---|---|
| あかヨッシー | リンゴ | あかヘイホー |
| ピンクヨッシー | リンゴ | あかヘイホー |
| きいろヨッシー | バナナ | きいろヘイホー |
| みどりヨッシー | スイカ | みどりヘイホー |
| あおヨッシー | ブドウ | あおヘイホー |
| みずいろヨッシー | ブドウ | あおヘイホー |

『ヨッシーストーリー』はみ出し特選情報

自分で叩き出したハイスコアはみんなに自慢したいもの。ということで、ファミマガ64でも現在『ヨッシーストーリー』のハイスコアコンテストを企画中。詳細は次号で告知する予定なので、それまでの1カ月間、どうすればハイスコアが出せるか研究しといてネ

# 超お役立ちお助けガイド!! ステージ攻略

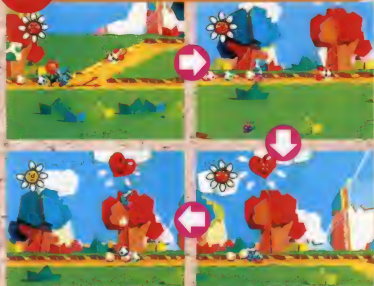
各ステージをスペシャルハート、メロン系、モンスター系、トラップ系に分けて攻略していくぞ!!

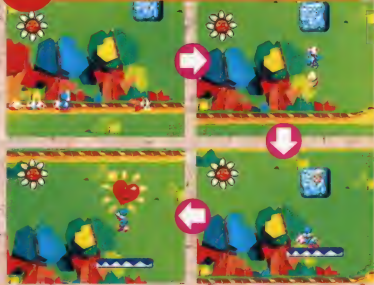
## はじまりの1ページ ステージ1 ポチとたからさがし

### スペシャルハート完全ガイド

**1 ポチの後を追っていく**

ヒップドロップで杭を沈めてポチを解放。その後を追っていくと3つめのメロンポイントの横にスペシャルハートが浮いている

**2 5つめのポチポイント**

最初の分岐をポチの後を追って上に進む。ポチが鳴いている場所でヒップドロップをしてもメロンが出現しないポイントの上空に浮いている

**3 9つめのポチポイント**

上空に岩が浮いている場所でポチが鳴いているので、そこでヒップドロップ。青と白の足場が出現するので、そこから岩を壊せば入手できる

### メロンボーナス バランスを保って慎重に移動しよう

スタート地点からゴール目指して全速力で駆け抜ける。途中のフルーツの入ったシャボンをタマゴで割り、食べるのは後回しにして先を急げ。じゃまなヘイホーもペロ～ンと食べて進んでいけ。

分岐はまっすぐ進んでいくのが近道!!

ヘイホーを倒して
ダッシュ
シャボンを割って

シャボンに入ったフルーツは、ヨッシーの進路をふさぐ障害物。タマゴ爆弾を投げてシャボンを割って進んでいこう

画面上部のワンワンがメロンを食べに近づいてくる。ワンワンがメロンを食べる前にゴールしよう

### とうさんぞう ヒップドロップでひっくり返して進め

看板をもって通せんぼしているとうさんぞーは、ヒップドロップでひっくり返す。手も足も出ない状態にしてジャンプでまたいでいけ。



とうさんぞーは手前でヒップドロップを行えば、ひっくり返すことができる

### ポチ ポチの止まるところでヒップドロップ!!

ツボを抜けた先に、鎖で繋がれたポチがいる。杭をヒップドロップで埋めて解放してあげよう。解き放たれたポチがコース上で吠えている場所はメロンポイントだ。ヒップドロップでメロンを出現させよう。



前作の「バカイヌ」から進歩したみたいだね

**モンスター図鑑**

『ヨッシーストーリー』には、前作から引き続き登場するモンスターや、今回初お目見えのモンスターなど、さまざまなモンスターが登場。そんなモンスターたちにスポットライトを当てて彼らの生態を紹介していこう

## ワンポイントアドバイス

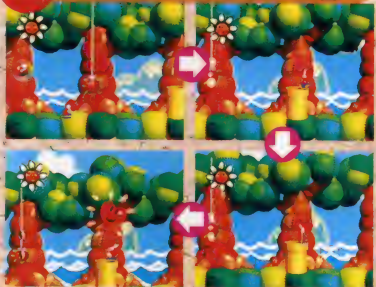
食べられない敵や
踏めない敵が
出現するので
気をつけようネ

# はじまりの1ページ ステージ2 ビックリンでびっくり

## スペシャルハート完全ガイド

### 1 ヘイホーの巣の隣り

ヘイホーの巣の隣りの？シャボンを壊すと出現するスイッチを踏むとクモが発生する。そのクモに飛び乗って進んだ先にある

### 2 ミノぼんの間の黄色い土管

ミノぼんの間にある黄色い土管の上でヒップドロップすると出現する。土管の真ん中でなく、わずかに右側でヒップドロップしよう

### 3 ビックリンの隣り

1つめのビックリンの直後にある？シャボンを壊すと、オバケリフトが出現する。リフトに乗って上空を見上げるとスペシャルハートがあるぞ

## メロンボーナス

### タマゴ爆弾で岩を壊して進入

2つの岩で蓋をされた場所にある？シャボンにツボが隠されている。ここのボーナスはメロン運び。ヘイホーを先に倒してから、バランスを取りながらゴールまで運んでいこう。

⬇タマゴ爆弾で岩を壊してから、？シャボンを破壊する!!

⬆？シャボンから出現したツボからワープすると隠しステージへ行ける

## じゃまなヘイホーを先に消しちゃおう

⬆スタート前にヘイホーを消しておこう

⬆メロンの箱を落とさずにゴールまで運ぶと、箱の数だけメロンが出現する

ヘイホーとメロンが!!

## ヘイホーの巣

### ヒップドロップでメロンが出現!!

ヘイホーが群らがっている木の前でヒップドロップをすると、ヘイホーが下に落ち、さらにメロンが出現する。落ちてきたヘイホーをまとめて倒せば、高得点のチャンスだ。

⬆⬅矢印の立て看板が2つ立っている地点が問題のヘイホーが群がる木

## ビックリン

### バンソーコーめがけタマゴを投げろ!!

動かせもしないしヒップドロップでも壊せない？ボックスは、ビックリンの箱だ。タマゴを当ててビックリンを出し、オヘソのバンソーコーめがけてタマゴを投げろ!!

⬇ビックリの口から吹き出る風で戻されるので、ふんばっても越えられない!! 倒して先に進むしか道はない!!

⬆弱点はバンソーコーの張られている部分。狙いをつけてタマゴを投げろ

**モンスター図鑑：NO.1 ミノぼん**

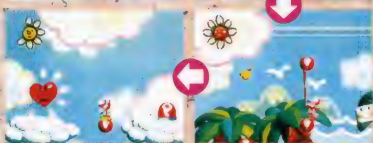
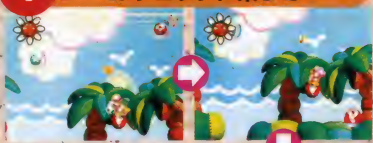
お尻から糸を出して木からぶら下がっているモンスター。ヨッシーをもってしても食べることができず。さらに、踏みつけやタマゴ爆弾も効果なし。タマゴを当ててミノぼんを揺らして、そのスキに通り過ぎるしかクリアの方法はない

ワンポイントアドバイス

レールリフトへ乗る前にはタマゴブロックでタマゴを大量入手

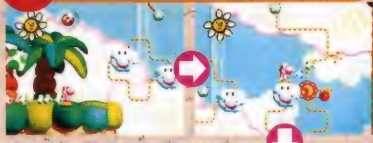
# はじまりの1ページ ステージ3 スーパーレールリフト

## スペシャルハート完全ガイド

### 1 !ブロックに乗って

にこにこフラワーを過ぎて2つめの!ブロックに乗ると見える?シャボンから出現したスイッチを踏むと現れる!ブロックを上に登っていく

### 2 2つめのスーパーレールリフト

矢印が書かれたボールが走っているレールの真ん中にある?シャボンをタマゴ爆弾で割ると、スペシャルハートが出現する

### 3 スーパーレールリフトの終点

スーパーレールリフトの終点に浮いている。リフトの途中で着地できそうな場所があるが、飛び降りずにそのままクモに乗っていよう

メロンボーナス

## 途中の坂道でバランスを崩すな

メロンボーナスは、メロン運び。コースの途中に起伏があるので、バランスを取るのがチョット難しい。少しずつ傾けて、ゆっくりとゴールを目指すようにしよう。

↓制限時間はないので、メロンの箱をゆっくりと運んでいこう

↑坂道では特に慎重に。左に傾いたら戻ってバランスを立て直せ

!ブロック

## ふんばりジャンプでキャッチしよう!!

!ブロックに舌を絡ませて登っていく。斜め方向に舌を出すのにテクニックが必要だが、失敗してもあきらめるな。ふんばりを利用すれば、再びチャレンジできるぞ。

ふんばれヨッシー!!

←↑!ブロックのキャッチに失敗してもふんばってもう1度挑戦できる

スーパーレールリフト

## タマゴでポイントを切り替えて進もう!!

空中のロープをレールにしてクモが進んでいくスーパーレールリフト。プレイヤーは、レールの途中に仕掛けられているポイントを切り替えて進んで行かなければならない。ポイントの切り替えはタマゴで行う。クモに乗る前に、必ずタマゴを入手しておこう。

↓このままでは、クモが同じレールをクルクル回るだけ!! タマゴのカーソルをポイントに合わせて投げつけろ!!

↑ポイントが切り替われば、クモが新たなロープのレールに進んでいくぞ。タマゴがなければどうしようもない!!

→乗る前に最低4個のタマゴが必要!!

タマゴを入手

↑タマゴブロックでタマゴを補充してクモに乗れ

**モンスター図鑑:No.2 たけうまヘイホー**

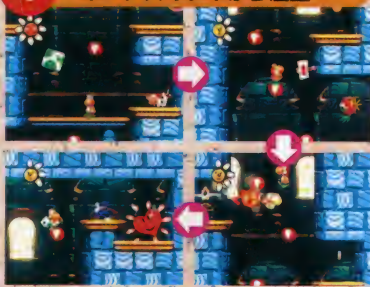
ただ単に竹馬に乗っているだけなんだけど、ヨッシーが食べることができない。ただし、背中が弱点となっており、後ろからタマゴをぶつけると竹馬から落とすことができる。地上に降りてくれば普通のヘイホーとまったく同じ状態になる

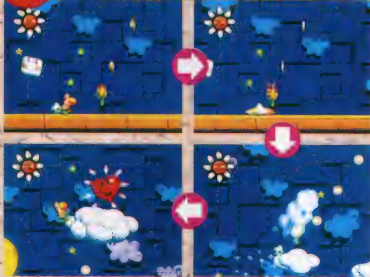
ワンポイントアドバイス

取り逃したアイテム関係はワープちゃんで取りに戻ろう!!

# はじまりの1ページ ステージ4 たかいとうをのりこえて

## スペシャルハート完全ガイド

### 1 ボーナスのツボから左上へ

ポチとタマゴブロックがある場所から、左に進んでいく。!ブロックを利用して上へ上へと登っていった先にスペシャルハートがある

### 2 チューリップで右上空へ

チューリップとクモが大量にある部屋。チューリップで巨大タマゴになり、部屋の右上空を目指して飛んでいくとスペシャルハートがあるぞ

### 3 かぜふきくもの左上空

かぜふきくもが大量にある部屋で、かぜふきくもを乗り換えて上昇していく。ステージの左上空にスペシャルハートが浮いている

## メロンボーナス
### ふんばりジャンプで飛距離をかせげ!!

ツボについて教えてくれるメッセージブロックの左にある?ボックスにツボが隠されている。ボーナスゲームの種目は幅跳び。スタート地点からジャンプして、ふんばりながら飛距離を稼いでいくのだ!!

進入法

?ブロックに隠されたツボから進入する

メロンに数字の7が書かれた地点までガンバッテふんばるのだ!!

## プロペラリフト
### カベに衝突すると消滅してしまう

このステージの最初に出てくる乗り物。3Dスティックの微妙な操作で方向を決めて上昇していく。プロペラリフトは、壁にぶつかると消えてしまうので注意しよう。

乗り継いで進め!!

プロペラリフトをジャンプで乗り継いで上昇していこう

## パラソル
### ふんばりジャンプができないので注意

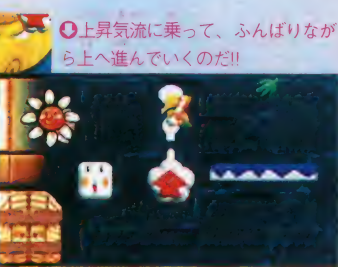
Aボタンでパラソルを開いてゆっくり降下する。途中の通路にフルーツが落ちているので、着地して拾っていこう。また、パラソルを持っているとふんばれないので気をつけろ。

ワープちゃんで戻れる

取り逃したフルーツはワープで戻れる

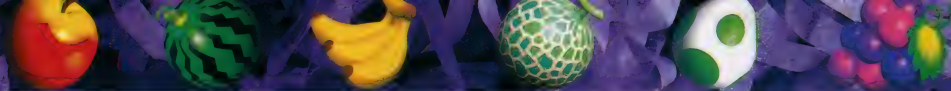
横に揺れたりパラソルを閉じたりしてスピードをコントロールしよう。途中のアイテムも忘れずに入手しておこう

## かぜふきくも
### ふんばりながら乗り継いでいこう

シューシューと風が吹き出るかぜふきくもに乗って上昇していく。3Dスティックを上に倒した状態のふんばりジャンプと風の力を併用してかぜふきくもを乗り換えていこう。

上昇気流に乗って、ふんばりながら上へ進んでいくのだ!!

上昇したら、別のかぜふきくもの上昇気流に乗ってさらに上をめざせ

**モンスター図鑑：No.3 ウフフちょう**

体の色によって味が変化する不思議なモンスター。ピンクの時はほっぺが落っこちちゃうくらい美味しいのだが、青色の状態の時は要注意。あまりのまずさに、にこにこメーターの花びらが抜けてしまう。食べごろに注意が必要なモンスター

ワンポイントアドバイス

ホネホネりゅうはタマゴ爆弾を使用したほうが安全にたおせるヨ

# とざされた2ページ
## ステージ1
## ホネホネりゅうのあな

### メロンボーナス
## ワープちゃん③の横の縦穴の途中から進入

洞くつのなかを進んでいくと長い縦穴があり、その途中にボーナスステージへのツボがある。進入に失敗しても穴の底にあるチューリップを利用すればツボまでたどり着けるぞ。

ふんばりながら落下!!

⬅⬆種目はメロン運び。コースの途中にいるヘイホーは先に倒そう

### ホネホネりゅう
## ヒップドロップかタマゴ爆弾2発!!

口から火を吹き出して、ヨッシーに襲いかかってくるホネホネりゅうの弱点は頭。タマゴをぶつけるもヒップドロップで踏んづけるのもどちらも効果あり。タマゴを持っているのなら、タマゴで攻撃する方が安全。

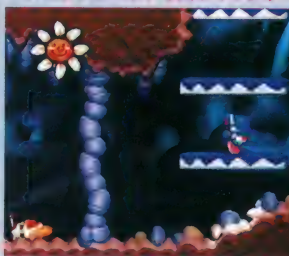
タマゴ爆弾　弱点はアタマだ!!　ヒップドロップ

⬆カーソルを頭に合わせて投げろ!!

⬆一度頭に乗ってからヒップドロップ

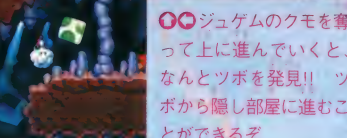
### メロンポイント
## 床が輝く場所でヒップドロップ!!

洞くつの中で、床が光っている場所には何かが隠されている可能性が高い。ヨッシーお得意のヒップドロップをやってみよう。メロンや足場が出現したりするぞ。

⬇ここでは、足場が出現。他の場所でもヒップドロップを試してみよう

⬆床に光が差して光っている場所でヒップドロップを行おう

### メロンポイント②
## ジュゲムが乗るクモを奪って進入

ジュゲムが出てきたら、タマゴで攻撃してクモを奪ってしまおう。このクモに乗った先のツボには、倒すとメロンが3個手に入る3つ首のホネホネりゅうが住んでいるぞ。

メロンが3個も入手できる

⬆隠し部屋には、3つ首のホネホネりゅうが。タマゴを6個持って進入すれば、簡単に倒すことができるはず

⬆⬅ジュゲムのクモを奪って上に進んでいくと、なんとツボを発見!! ツボから隠し部屋に進むことができるぞ

# スペシャルハート完全ガイド

### 1 ポチのいる場所で

メロンとプチパックンが降ってくるポイントの先にポチがいる。その場所でヒップドロップするとスペシャルハートが出現する

### 2 メッセージブロックの横

メッセージブロックの横にある?シャボンを割るとスイッチが出現。そのスイッチを踏むと、壁の反対側にスペシャルハートが現れるぞ

### 3 ?ブロックに隠されたツボ

ワープちゃん④を左に進んだ先にあるツボから進入。3つ首のホネホネりゅうを倒すと、スペシャルハートが出現するぞ

**モンスター図鑑:No.4 プチパックン**

綿帽子にぶら下がって降りてくる種が地上に降りると、プチパックとなる。種の状態で食べちゃうと、そのあまりの不味さににこにこメーターの花びらが1枚抜け落ちてしまう!! 種が地上に降りてプチパックンの状態になってから食べるようにしよう

ワンポイントアドバイス

溶岩に落ちたら メーターが にこにこ状態でも 1発でアウトだ!!

# とざされた2ページ ステージ2 ウンバババのすむところ

## スペシャルハート完全ガイド

### 1 ワープちゃん①の左

ウンババを通り過ぎてしばらく進んでいくと、ホネの下にスペシャルハートが浮いている。骨に乗って沈みながらタッチして入手しよう

### 2 3匹めのウンババの奥

ワープちゃん③の先にいるウンババをタマゴで溶岩に沈めると、その奥にスペシャルハートが浮いている。タマゴを投げて入手しよう

### 3 4匹めのウンババの奥

ウンババが出現する青と白のリフト地帯を通過した先。骨の上に乗って、ゆっくりと下がりはじめたら、ジャンプして入手しよう

## メロンボーナス
### 青い土管から進入し ボーナスステージへ

空中から突き出ている青い土管に入るとメロンボーナスのステージに行くことができる。種目はメロン運び。スタート前にじゃまなヘイホーを倒しておこう。

⬇見上げてごらん!! そこに青い土管がヨッシーを待っているから

⬆コースには起伏があり、おまけにヘイホーまでいる!!

## 溶岩地帯
### 沈みきるまでは ダメージなし!!

ドロドロの溶岩は、チョットでも触れると大火傷しそうだが、実はそうじゃない。ヨッシーが首まで浸かっても平気なのだ。落ちそうになってもふんばれば意外と復活できるぞ。

ふんばって復活!!

⬆⬅落ちたと思ってもあきらめてはダメ!! ふんばりで復活できるぞ!!

## モンスター
### 登場する敵の多くは 食べられないヤツ!!

何でも食べちゃうヨッシーも実はネコ舌!? このステージに登場する溶岩系のモンスターは、あまりの熱さのためか、どれも食べることができない。左に挙げた3匹は避けながら進んでいこう。

**バブル**
⬆なりは小さいけど突然溶岩のなかから飛び出してくるので注意!!

**ファイアバブル**
⬆放物線を描きながら、溶岩のなかから飛び出してくる!!

**ウンババ**
⬆タマゴをぶつけるとしばらくの間溶岩の中に隠れてしまう!!

## ボール乗り
### 後ろ向きに乗り ゆっくり進もう!!

溶岩に浮いているたまのりのたまは、たまの上で歩きながら転がして進んでいく。このとき、右に進むには、後ろ向きの状態になる。敵も襲ってくるのでゆっくりと行動しよう。

バック、オーライ!!

➡⬆バックしたら、しばらく立ち止まるようにして進んでいこう

**モンスター図鑑:No.5 ジュゲム**

メロンボーナスでは、メロンを7個も投げてくれるいいヤツなんだけど、モンスターとして登場してくることもある。ヨッシーめがけて空から岩や鉄球を放り投げてくるが、タマゴをぶつけるとジュゲムが乗っているクモを奪うことができる

ワンポイントアドバイス

ルートの分岐に失敗してもワープちゃんでやり直せばOK

# とざされた2ページ ステージ3 ぷるぷるゼリーなどかん

## ルーと分岐

### 縦穴の途中でふんばって横穴へ

このステージは、途中で大きなルート分岐が存在する。この分岐を間違えるとワープちゃん③④にたどり着けない。分岐を通り過ぎるとワープちゃん②を利用して最初からやり直さなければならなくなる。ルート分岐は大きな縦穴で発生する。コース上に矢印の立て札が立っているので、その札を目印にして進もう。縦穴を降りるときはふんばりでゆっくり降下せよ。

↑縦穴の左に細いルートがある。ふんばって矢印の方向に進んで行こう

↑矢印のある札の場所にきたら、分岐の縦穴に到着したということ

↓メロンのあるくぼみの下に、新たなルートへと通じる土管がある!!

ワープちゃん③④のルートへ進める

↑その先にも縦穴がある。途中のくぼみにメロンが置いてあるぞ

## ?ブロック

### 隠されたメロンを確実に入手しよう

このステージには、メロンボーナスが存在しない。メロンはコース上に隠されているモノを1個ずつ入手していくことになる。?ブロックは無闇に壊さず、左の2つの方法で壊していくように心がけよう。

押してぶつける

→移動させてもう別の?ブロックを探せ

ゼリーに落とす

→ゼリーに落として破壊することも可能

## おやこテレサ

### 動きを計算してメロンを食べよう

メロンを持ったおやこテレサは、ヨッシーと逆の動きをしてくる。テレサが近づいてきたら下を向いて、メロンがヨッシーの目の前に来るように誘導しよう。

テレサの手前で下を向いてメロンをゲット

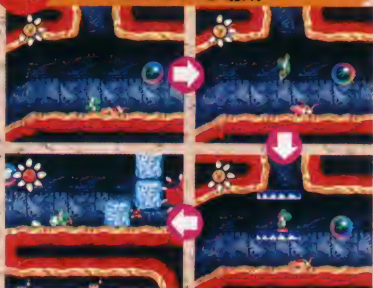
↑目の前にメロンが来たら下を向くのを止める。メロンめがけて舌を出せば大好物のメロンを食べることができるぞ

↑↑おやこテレサに近づいていき、テレサがヨッシーの目の前にきたら下を向いて、テレサを上に移動させる

## スペシャルハート完全ガイド

### 1 ?ブロックを台にして

ウフフちょうが2匹いる通路を進む。?ブロックを動かしてそれを足場にし、ふんばりジャンプで上昇するとスペシャルハートを発見できる

### 2 ポチのいる場所

ポチがいる場所でヒップドロップをすると足場が出現し、その先にある。岩に閉ざされているので、タマゴを持って行くようにしよう

### 3 ワープちゃん④の奥

ワープちゃん②を右に進んでいくとあるツボから進入。おおナメクジの目に花火を3回当てて倒すとスペシャルハートが出現する

**モンスター図鑑：NO.6 すいてきくん**

天井から滴り落ちてくる謎のモンスター。重さに耐えきれなくなると床をバウンドしながらヨッシーに向かってくる。食べることはできるがまずい。バウンドしてきたらタマゴ爆弾で破裂させるか、4回バウンドして自爆するのを待とう

ワンポイントアドバイス

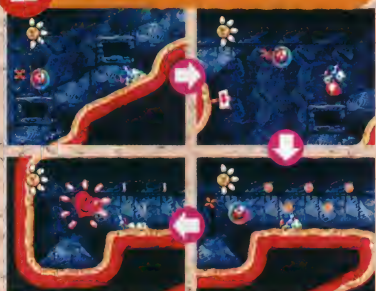
このステージには
モンスターがいない!!
でも、ルートは
まるで迷路のようだよ

とざされた2ページ
ステージ4
# げきりゅうめいろ

## スペシャルハート完全ガイド

### 1 メッセージブロックの右側

プロペラリフトがたくさん置いてある部屋の上の部屋。どかんおばけを利用して、部屋の右にある通路の先にスペシャルハートが置いてある

### 2 ?シャボンが2つある

ころがりくんが出現する激流の途中にある?シャボンを割って、!ブロックを出現させる。その先にある?シャボンの中に隠されている

### 3 ワープちゃん④の左上空

激流を下った先のどかんおばけの大広間。どかんおばけの上を走って、部屋の左上に進むと、くぼみにスペシャルハートが浮いている

?シャボン
## 移動させて!ブロックを出す

!ブロックが隠されている?シャボンは、頭つきで動かしてから割れば、新たなルートへの足場として利用することができるぞ。

!ブロックを利用することで
新たなルートへと進める!!

⬇?シャボンを移動させていき、タマゴで割れば、!ブロックが出現する

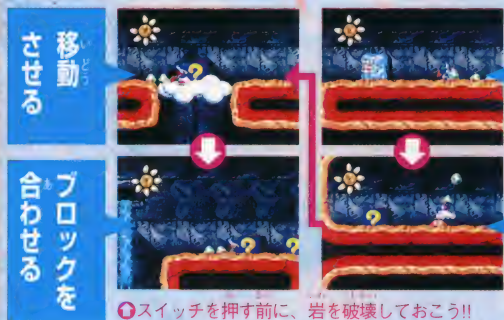
隠し部屋
## 天井にタマゴを当てるとチューリップが出現!!

ワープちゃん④の右のポチがいる場所で、天井にタマゴを投げよう。すると、チューリップが出現し、隠し部屋に行けるようになるぞ。隠し部屋に漂っている?シャボンには、メロンが隠されている。タマゴで割ってメロンを入手しよう。

⬆予備を含めてタマゴ6個を入手した状態で隠し部屋に入ろう

スイッチ
## クモを出現させて?ブロックを移動!!

行き止まりにポツンと置かれている?ブロックは、横の岩を破壊すると出現するスイッチを利用して動かす。スイッチを押すとクモが出現し、その上を動かしていくと、別の?ブロックの近くまで運べるぞ。

岩を壊す
スイッチを押す
移動させる
ブロックを合わせる

⬆スイッチを押す前に、岩を破壊しておこう!!

どかんおばけ
## 出現時間は約4秒!! その間に利用せよ

排水溝からニュ~ウっと出てくるどかんおばけは、足場にすることで、イロイロな場所に進むことができるようになる。出現に規則性がないので辛抱強く出てくるのを待とう。

⬇どかんおばけの出現時間は短いので、走って渡るようにしよう

⬆下からジャンプでどかんおばけに乗ることはできない!!

モンスター図鑑：NO.7
ころがりくん

排水溝から突然現れて、坂道を転がっていく。体にトゲトゲがあるので上から踏んでも倒せない…というより逆にダメージを受けてしまう。食べればタマゴになるが、味も素っ気もないのかにこにこメーターの花びらは増えない

ワンポイントアドバイス

ジャンプによるヘビリンの方向転換は早め早めに行おう

# くもの3ページ ステージ1

# くものあいだをぬけて

## スペシャルハート完全ガイド

### 1 あかヘビリンの終点

あかヘビリンに乗って上昇した先の雲の上を、左に向かって進んで行くと？シャボンがあり、その中にスペシャルハートが隠されている

### 2 赤い土管の隠し部屋

ワープちゃん②の横にある赤い土管から入る隠しステージ。にこにこフラワーの右上にある雲の上でヒップドロップすると出現する

### 3 メロン10個ポイント

緑色の巨大ドラゴンでの移動中に出てくるスイッチを作動した先にある。メロンを10個入手するときについでにスペシャルフラワーも入手せよ

## プロペラヘイホー

### にこにこ状態の花火で20匹の大群を倒せ

ツボからワープした先で突然プロペラヘイホーの大群が襲いかかってくる。この軍団をすべて倒す（食べてもタマゴでもOK）と、メロンが5個出現するぞ!!

メロンが5個出現!!

⬅⬅にこにこメーターを満タンにして、花火を大きくしておこう!!

## スイッチ

### パラシュートがついたスイッチを撃て

緑色の巨大なドラゴンの途中で出現するスイッチでメロンが10個入手できる隠しステージへ行ける。ここで出てくるスイッチは、すべてパラシュートにぶら下がって宙に浮いている。踏みつけるのではなく、タマゴを当てることでスイッチを作動させていくんだ。

メロン10個への道のり

⬇ツボから隠しステージにでたら、再び落下してくるスイッチを探せ

⬆見逃してしまう場合もあるので、ドラゴンの上を移動して、スイッチを探そう

タマゴ爆弾でスイッチを狙え

⬆雲の頂上を左に進めばメロンが、右に進めばスペシャルハートが置いてある

⬅⬅雲の途中でスイッチが2個出現する。最初は右側、2つめは左側に出現する

## ボス：クモガシ

### 甘くて超美味しい足を食べるのだ

くもの3ページでは、すべてのステージでステージボスとの対戦が行われる。このステージボスは、綿飴のモンスター、クモガシ。ピョンピョン飛び跳ねているクモガシの足の部分を食べて、体を小さくしてしまえば倒すことができるぞ。

だんだんと小さくなる

⬆雲の上に乗ってクモガシが近づいてくるのを待とう。タイミングを合わせて美味しい足をペロ〜ンしちゃおう!!

**モンスター図鑑：NO.8 プロペラヘイホー**

プロペラを背中に背負って空中を飛び回るヘイホー。他のヘイホーと異なり、コイツは踏んで倒すことができないばかりか、プロペラに当たるとダメージを受けてしまう。しばしばフルーツを持って飛行してくるのでありがたいヤツではある

**ワンポイントアドバイス**

突然敵の目の前に着地しちゃうのでへなへな状態でスプリングに乗るな

# くもの3ページ ステージ2
# たかいぞQちゃんのとう

## はっぱサーフィンでタイムアタック!!

**メロンボーナス**

2枚目のはっぱサーフィンの終点にある?シャボンに隠されているツボから進入する。ハッパサーフィンに乗ってゴールを目指すタイムアタックのボーナスゲームが行われる。

**小刻みに左に入力**

⇦⇧小刻みに3Dスティックを動かすとはっぱサーフィンの速度が落ちずにすむ

## 一番しなったときにジャンプボタン!!

**スプリング**

ステージの前半に設置されているスプリングは、乗り方にコツがある。なるべくスプリングの先端に乗り、一番しなった状態のときにジャンプボタンを押すと、高く跳べるぞ。

⇩⇨タイミングや乗る位置が悪いとほとんどジャンプできない!!

**この位置と状態で!!**

## 慌てず慎重に行動すれば大丈夫

**トラップ**

このステージには、モンスターだけでなくトラップもヨッシーを大いに悩ませる要素となっている。トラップの動きを見極めて慎重に対処せよ。

⇨振り子のタイミングを計って通過しよう!!

⇦鉄球が上に上がりはじめたときがチャンス!!

⇧立ち止まってしまうと右に移動してしまう。逆走するベルトコンベアーみたいな物

## 背景をよ～く見てタマゴをぶつけろ!!

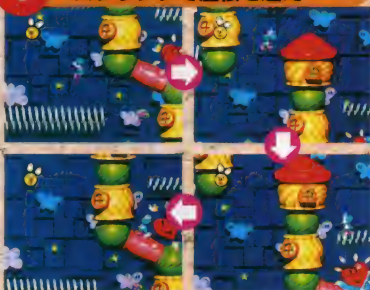
**ボス：ミエンデ**

ステージボスのミエンデは、その名の通り見えないモンスター。しかし、画面をよ～く見るとわずかに背景が揺らいで見える。その部分にタマゴを投げて攻撃しよう。

**背景の揺らぎに注目!!**

⇦⇨静止画では良く分からないけどテレビだと意外にハッキリと見える

## スペシャルハート完全ガイド

### 1 スプリングで屋根を越え

スプリングの端に乗ったときに画面の右端に見える。スプリングでジャンプして塔を越えて下に降りていけば簡単に入手できる

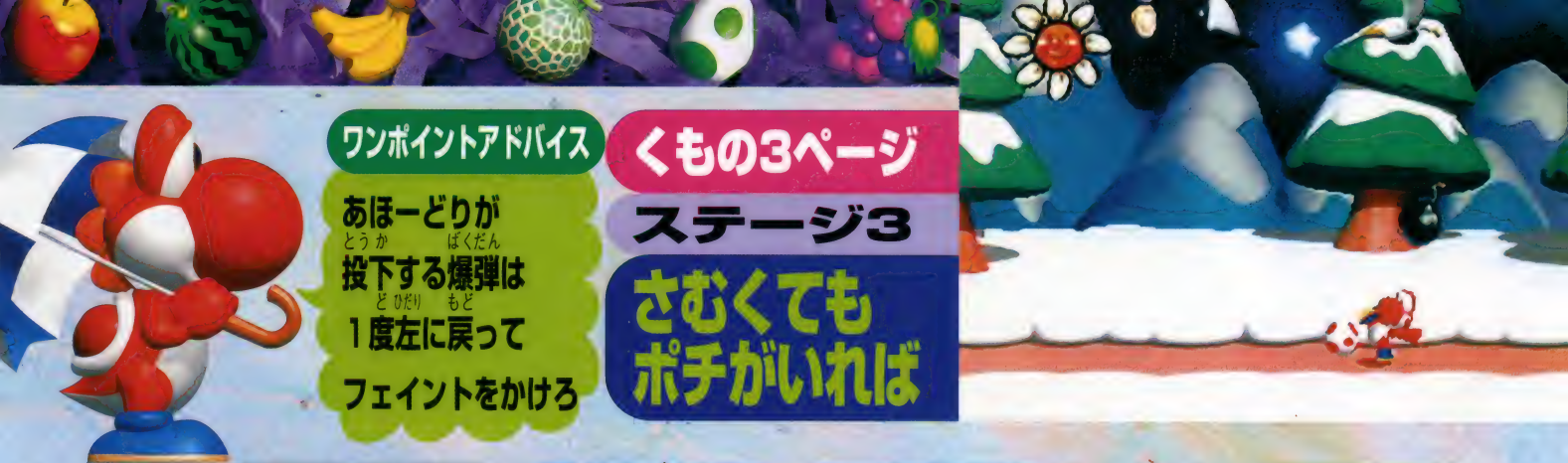
### 2 3枚めのはっぱサーフィン

3枚めのはっぱサーフィンで飛行している途中に浮いている。コインに沿ってはっぱサーフィンを操作すれば入手できるぞ

### 3 スプリングからコインに沿って

たまのりのたまの右にあるスプリングに乗り、頭上のコインに沿って左上空にジャンプしていくと、スペシャルハートの場所にたどり着ける

**モンスター図鑑：NO.9 Qちゃん**

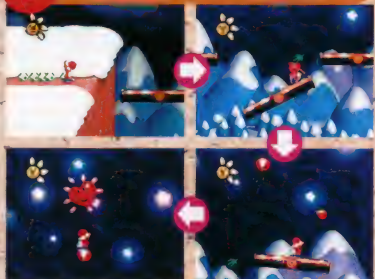
たまのりのたまに乗っているモンスター。タマゴ投げも踏みつけも効果なしの無敵のキャラクタ。さらに、なぜかひっくり返っても落っこちない不思議なヤツ。もしかしたら、足の裏に特殊な吸盤でもついているのだろうか!?

ワンポイントアドバイス

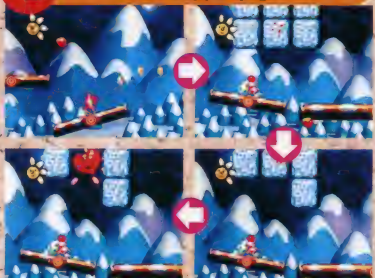
あほーどりが投下する爆弾は1度左に戻ってフェイントをかけろ

# くもの3ページ ステージ3

# さむくてもポチがいれば

## スペシャルハート完全ガイド

### 1 3つめのシーソーの上空

スタートから3つめのシーソーで上空を見上げると！ブロックがある。そのブロックに舌を絡ませて乗り移るとすぐ上に浮いている

### 2 6つの岩の中心

シーソーの上で岩が6個空中で固まっている場所がある。その岩をタマゴ爆弾で壊していき、真ん中の岩を破壊すると出現する

### 3 コインの矢印の上空

コインで矢印が描かれている場所の赤と青の土管地帯。上空を行き交うあほーどりを乗り継いで上に登っていくとスペシャルハートがある

### メロンボーナス

## ゆきだまヘイホーに注意しながら進め

ゲームも後半に突入し、メロンボーナスの難易度もアップしてきた。このステージでは、おなじみのメロン運びだが、2カ所のリフトとゆきだまヘイホーがヨッシーの邪魔をしてくる。ヘイホーの雪玉はバランスを保ちながら避け、リフトはタイミング良く乗り移ろう。

リフト!!

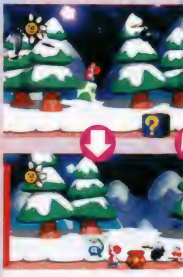
⇧リフトへはジャンプせずにそのまま乗り移るようにしよう

避けろ!!

⇧メロンの箱のバランスを取りながら雪玉を避けて進め

### ポチ

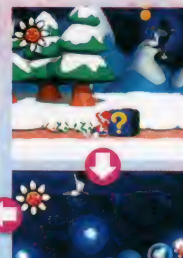
## ワープちゃん④への道を教えてくれる

各エリアの終点には、2つのツボが置かれている。どちらに進むか迷うところだが、ここでは愛犬ポチがいる方のツボを進んでいこう。

⇧ポチにしたがって4つのエリアを冒険する

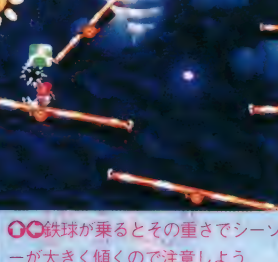
⇧ポチについて行けばワープちゃん4がいる終点まで進める。また、ポチのいる場所でヒップドロップするとコインが出現するぞ

### ?ボックス

## メロンを取りながらゴールまで運べ!!

コースの途中に立っているゴールの旗は、その手前にある?ボックスのゴールを意味する。あほーどりの爆弾に注意して移動させていこう。また途中、上空にコインが見える場所では、?ボックスを足場にするとメロンが簡単に入手できるぞ。

⇧?ボックスをゴールまで運ぶと箱が壊れてなかからメロンが1個出現する!!

⇧爆弾を避けつつ?ボックスを移動!!

### ボス：ニュウドウサン

## 炎と鉄球を避けてタマゴを投げろ!!

ボスのドンバの体には当たり判定がないので、体を避ける必要はナシ。上空から降ってくる鉄球と口から吹き出す炎を避けながら、弱点の唇にタマゴをぶつけるのだ!!

弱点はタラコ唇!!

⇧⇦鉄球が乗るとその重さでシーソーが大きく傾くので注意しよう

**モンスター図鑑：No.10 あほーどり**

普通に飛んでいる状態なら、背中に乗って一緒になって空を飛んでいける誰にも危害を加えない人畜無害なモンスター。ただし、爆弾を持つと非常にうっとーしい存在となる。空からアホーアホーと鳴きながら爆弾を落としてくるのだ!!

ワンポイントアドバイス

大好物のメロンは6つの小屋にそれぞれ5個ずつ隠されているんだ

## ジャングルの4ページ ステージ1 ガボンのいえ

### 6つの小屋 コインを入手するとメロンが1個出現する

このステージでは、スタート地点がある中央のエリアから、合計6つの小屋に進むことができる。それぞれの部屋がどの辺りにあるのかを左の写真を参考にして欲しい。各部屋にはメロンが5個ずつ隠され、またコインをすべて入手するとメロンが1個出現する部屋もある。

### 6つの小屋の方向

ポッピングヘイホーの小屋 ①
ガボンの小屋 ②
ミツバチの小屋 ③
たけうまヘイホーの小屋 ④
ワンワンの小屋 ⑤
ミノぼんの小屋 ⑥

### 1 ポッピングヘイホーの小屋

この部屋には4つのメロンが岩のなかに隠されている。タマゴ爆弾で岩を破壊してメロンを入手しよう。また、コインをすべて入手すると、メロンが1個出現する。

メロンは岩のなかに

⇧タマゴが足りなくなったら、小屋にいるポッピングヘイホーを食べて補充しよう

### 2 ガボンの小屋

メロンが隠されている岩は全部で3つ。そのうち2つは、小屋の中心にある2つの岩。もう1つがチョット分かり辛く、下に並んだ岩の右端の岩に隠されている。

鉄球に注意!!

⇧岩を破壊する前にウザったいガボンを食べて、小屋を安全地帯にしてしまおう

### 3 ミツバチの小屋

ミツバチの巣がヨッシーの行く手をジャマする厄介な小屋。巣の下を通るときには、ゆっくり歩くように。くんくんしながら歩くのが最も簡単な通過方法だ。

ゆっく～り歩け

⇧くんくんしながら歩いていくと、全速で通り抜けてもミツバチに気付かれなくてすむ

### 4 たけうまヘイホーの小屋

たけうまヘイホーがウジャウジャいる小屋。たけうまヘイホーは行ったり来たりしているので、しばらく待っていれば簡単に弱点の背中を向けてくれるぞ。

背後が弱点だ!!

⇧たけうまヘイホーを1匹ずつ倒しながら、メロンを求めて小屋のなかを登っていこう

### 5 ワンワンの小屋

巨大ワンワンが動きまわっている。この小屋の通路は、迷路状になっており、登るのは簡単だが、降りるのは厄介。通路が空いている場所から下に降りていこう。

通路は迷路状!!

⇧ワンワンとワンワンの間には必ず安全地帯が存在する。そこで、タイミングを計ろう

### 6 ミノぼんの小屋

屋根の下にスイッチがあり、そのスイッチを踏むとメロンが一定時間出現する。ミノぼんが通せんぼしているが、ヨッシーの長い舌を利用してメロンを食べよう。

スイッチを押せ

⇧スイッチを踏んだらすばやく行動しよう。グズグズしているとメロンが消えてしまうぞ!!

## スペシャルハート完全ガイド

### 1 チューリップの上空

ガボンがいる岩の下のチューリップを利用。上昇すると、ポッピングヘイホーの小屋に行くときに見えるスペシャルハートが手に入る

### 2 ミツバチの小屋の出口

まず、4つの岩を壊して入っていくミツバチの小屋に入る。小屋の右上にある出口の土管に入ると、スペシャルハートの場所に出られる

### 3 ワンワンの小屋の入口

にこにこフラワーの隣りにあるチューリップでワンワンの小屋の入口に登る。そこから下に降りてふんばりを利用すれば入手できる

モンスター図鑑：No.11 ガボン

ヨッシーめがけてイガイガのついた鉄球を放り投げてくるモンスター。この鉄球が食べられれば別に問題ないのだが、残念ながら食べることができない!! 鉄球を投げられたら逃げるかジャンプで避けるしか回避方法はナシ!!

ワンポイントアドバイス

プクプクがいるステージの後半は無闇に水たまりに入らないようにネ

ジャングルの4ページ

ステージ2

# ジャングルのみずたまり

## メロンボーナス

### 水たまりにある赤い土管から進入

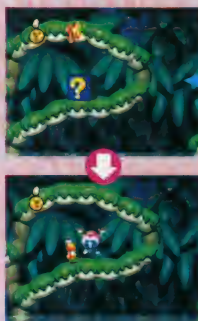
メロンボーナスの隠しステージへは、ワープちゃん④の左下の水たまりにある赤い土管から進入する。水の中を泳ぐときには、プクプクに食べられないように注意しよう。



ワープちゃん③の横から水中へダイブ!!

階段状になった岩に飛び乗って進んでいくメロン運び。難易度は非常に高い!!

## ワープちゃん

### 踏み忘れると戻れなくなるぞ

このステージのワープちゃんのうち①と②は、ここまでのように、ステージの途中で居眠りをしているわけではない。?ボックスや?シャボンの中に隠れている。破壊して目を覚まさせてから先に進んで行こう。



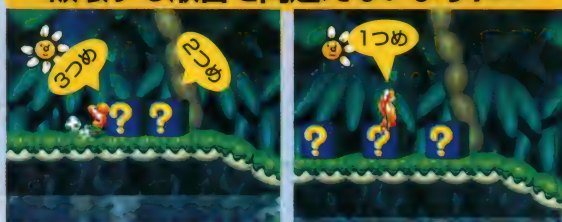
?ボックスのなかに隠れている

?シャボンのなかに隠れているぞ

## ?ボックス

### 真ん中を先に壊し左右を合わせろ!!

コースの途中に3つ並んで置いてある?ボックスには、それぞれメロンが隠されている。が、壊す順番を間違えると2個しか入手できない。3個入手するためには、先に真ん中の箱を壊し、その後で左右の箱をくっつけて壊さなければならない。

### 破壊する順番を間違えないように!!


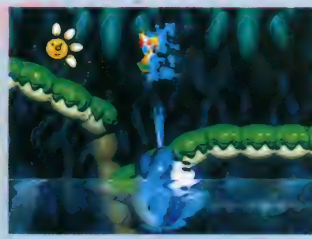

左右の?ブロックをヒップドロップで壊してしまうと3個入手できない

## あか、あおプク

### エサにされたら一発でクッパ城行き

ツボのワープで進んだエリアに生息するあかプクとあおプクは、ヨッシー以上の食いしん坊!! 大きな口で、ヨッシーを一飲みにしてしまう。食べられたら一発でクッパ城行きだ!!

### 赤も青も大食漢!!

あかプクはジャンプして襲ってくる

あおプクはヨッシーめがけて水を吹き出してくるだけでなく、食べようとして襲いかかっても来るのだ!!

## スペシャルハート完全ガイド

### 1 タマゴブロックの隣り

タマゴブロックの隣りに?シャボンが浮いている。タマゴブロックからタマゴを入手して?シャボンを割るとなかから出現する

### 2 メロンシャボンの下

水上にメロンのシャボンが浮いている地点から水たまりに潜る。下の方まで泳いでいくとスペシャルハートが置かれている

### 3 ワープちゃん④の左上空

ワープちゃん④の場所からしばらく左に進み、?ボックスから左上空にジャンプすると、スペシャルハートを発見できる

**モンスター図鑑:No.12 ちびウナボン**

食べても食べても次から次へと出現してくる水中モンスター。ひっきりなしに襲いかかってこられるのは面倒だけど、食べればにこにこメーターが増えるので、水中では意外と重宝するモンスター。逃げるよりは食べて倒すようにしよう

ワンポイントアドバイス

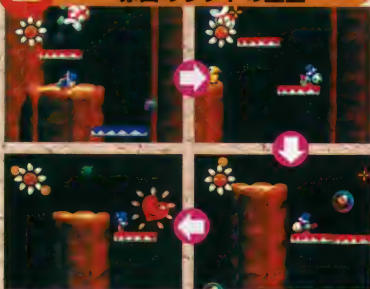
パックン軍団へ対抗するために常にタマゴを持った状態で行動

# ジャングルの4ページ ステージ3 パックンのふるさと

## スペシャルハート完全ガイド

### 1 ワープちゃん②の左上空

ワープちゃん②の上空に浮いている雲にふんばりジャンプで乗る。そこから雲を伝って左に進むとスペシャルハートを入手できる

### 2 赤白のリフトの上空

ペロペロパックンがいる赤と白連続リフトを上まで登っていく。頂上に？シャボンがあり、それを割るとなかからスペシャルハートが出現

### 3 終点手前のパックンフラワーの奥

最後のたまのりのたまの終点近くで出現するパックンフラワーを倒すと、その奥にスペシャルハートが浮いてるのが見える

タマゴを2個持って進入

チューチューパックンを倒すにはタマゴが最低2個は必要になる

### メロンボーナス
## チューチューパックンはスタート前に倒せ

隠しステージへは、たまのりのたまからジャンプした先のツボから進入。コース上には、チューチューパックンが2匹いるので、タマゴを2個持った状態で進入するように。

こんなに小っちゃくなっちゃうゾ

へなへな状態で食べられてもアウトにはならないけど…

### ペロペロパックン
## 食べられちゃうと超ミニミニ状態だ

食べられると、メーターがへなへな状態になり、おまけにヨッシーが小っちゃくなっちゃうペロペロパックンを発見したら、タマゴを投げつけていち早く倒してしまおう!!

弱点は…不気味な口!!

このステージでは、タマゴがヨッシーの最大の武器となる。常に6個持っている状態でプレイしよう

### パックンフラワー
## タマゴ爆弾の花火で口の部分を狙え

コースの途中で突然ヨッシーに襲いかかってくるパックンフラワーは、倒さない限り先に進めない。弱点の花の部分で花火が破裂するように、タマゴを投げるのだ!!

段差に注意せよ

ウフフちょうやプロペラヘイホーなどのモンスターがヨッシーの行く手に立ちはだかる!! 倒したり避けて進んでいけ

たまに乗ったまま段差を降りるとバランスを崩しがち。ふんばりジャンプで、ゆっくりと降りるようにしよう

### たまのりのたま
## イバラの上を後ろ向きに進め

パックンフラワーのイバラの上をたまのりのたまで移動するときは、決して慌てないように。途中の段差が仕掛けられている所では、ジャンプで着地点を見定めて進んで行こう。

### モンスター図鑑：No.13 チューチューパックン

パックンのなかでは一番人畜無害系のモンスター。ペロペロパックンのように舌を出してヨッシーを食べようとするわけでもなく、ただいるだけ。近づくと食べられちゃうけど、その前にタマゴ爆弾で倒してしまおう!!

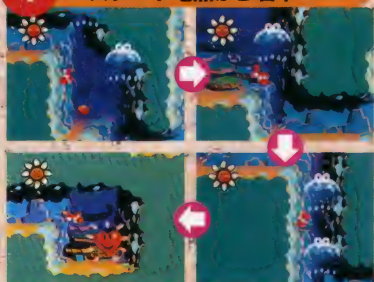
ワンポイントアドバイス

ヨッシーたちは お魚さんよりも 泳ぎが上手いので 避けて進むのも簡単

# みずのなかの5ページ ステージ1

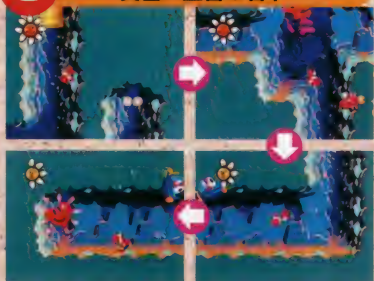
# うみといえば クラゲボン

## スペシャルハート完全ガイド

### 1 スタート地点から右下へ

スタート地点から右下に進み、あおクラゲボンが通せんぼしている通路を泳いでいった先に、スペシャルハートが置いてある

### 2 赤い土管の左下

上から出ている赤い土管が目印。そこから、左下に潜りながら泳いでいった先にある通路の突き当たりにスペシャルハートが浮いている

### 3 黄色い土管の右下

せんすいかんヘイホーがいるエリアの黄色い土管から左下に進んでいくと、細い縦の通路があり、その先にスペシャルハートが置いてある

メロンボーナス

## ウフフちょうを踏みつけてジャンプ

黄色い土管から陸に上がった先にあるステージ。スタート地点からジャンプした飛距離で入手できるメロンの数が決まる。途中にいる2匹のウフフちょうを利用して距離を稼げ。

ジャ〜ンプ!!

⇧⇦黄色い土管から抜けた先は、地上の世界。そこにメロンボーナスが

⇩2つめのウフフちょうは左右に動いている

もっとふんばれ!!

ふんばれッ!!

⇧7のメロンまでジャンプすれば最大の7個のメロンが入手できる

⇧最初のウフフちょうは、上下に動いている。ふんばりでタイミングを合わせて踏みつけて再びジャンプせよ!!

クラゲボン

## 色の違う3種類の異なった動きに注意

水中に登場するモンスターのクラゲボンは色によって動きが異なる。特に、ヨッシーを追い駆けて来るあかクラゲボンには要注意。

みどりクラゲボン

⇧じっと1ヵ所に止まっている。動きよりも数でヨッシーの邪魔をしてくる

あかクラゲボン

⇧ヨッシーを見つけると、しつこく追いかけてくる。狭い通路には逃げ込むな

あおクラゲボン

⇧同じ場所を上下にユラユラと動いている。タイミングを合わせてクリアしよう

ウナボン

## ヨッシーを中心にクルクル回転する

2つめのエリアに登場するウナボンは、ヨッシーを見つけると周りをクルクル回りはじめる。囲まれてしまったら、頭と尻尾の隙間を利用して脱出するのだ!!

⇩囲まれてしまったら、体に当たらないようにヨッシーを操作しよう

⇧頭と尻尾の隙間を通ってウナボンから脱出するのだ!!

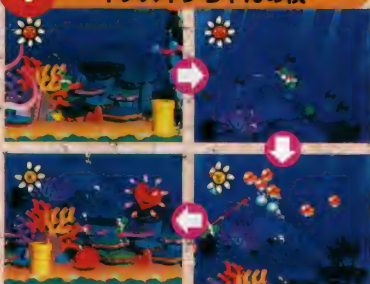
モンスター図鑑：No.14 せんすいかんヘイホー

絶対に倒すことができない究極のヘイホー!! おまけにヨッシーを追尾するハイテク魚雷まで発射してくる。ちょっとズルイ気もするが文句を言っても仕方ない。とりあえず、倒せないなら逃げるしかない…（ちょっと悲しい）

ワンポイントアドバイス
にこにこメーターが心細くなったらお魚を食べてにこにこになろう

みずのなかの5ページ
ステージ2
# おさかなたっぷり

## スペシャルハート完全ガイド

### 1 イソズキンちゃんの横

1匹めのイソズキンちゃんの横の土管から進入する。襲いかかってくるプクプクの大群をすべて倒すとスペシャルハートが出現する

### 2 海底の緑の土管の左

海底から突き出ている緑色の土管が目印。土管の左に通路があるので泳いで進んで行こう。突き当たりにスペシャルハートがあるぞ

### 3 メロンボーナスのステージ

メロンボーナスのエリアにあるミツバチの巣の横に浮くシャボンをタマゴで割ろう。なかからスペシャルハートが出現するぞ

メロンボーナス
## わずかに右に傾けてゆっくりと運べ!!

ステージの終点にメロン運びのイベントが登場。コースの途中にミツバチの巣が置いてあるので、その場所では忍び足での移動が求められる。わずかに箱を傾けてゆっくり進め。

慌てると…×
スピードが上がると通せんぼされる

ゆっくりと…○
微妙に右に傾けてゆっくり歩こう!!

緑の土管(水上)
## ヒップドロップで足場を出現させろ

緑の土管から陸に上がった先にワープちゃん①がいる。その隣りの看板の横でヒップドロップすると出現する足場を利用して先に進むと、?ボックスが2個見つかる。箱を移動させるとメロンを入手できるぞ。

ヒップドロップ
丘の上へ
岩を壊せ
メロンを2個入手

?ボックスの間にある岩をタマゴで壊して、?ボックスを移動

赤い土管(水上)
## ハチの巣の下はくんくん状態で通れ

赤い土管から進入するステージでスイッチにタマゴを当てるとコインとメロンが出現。頭上のミツバチはくんくんしながら歩いてクリアしよう。

くんくんしながら

くんくんしながら歩いていけば、ミツバチに気付かれずに巣の下を難なく通過することができる

タマゴ爆弾を投げてスイッチを作動させるのと同時にその先にある岩も破壊してしまうのだ!!

緑の土管(海底)
## 矢印の場所でヒップドロップ!!

海底から突き出ている緑色の土管に進入すると、ワープちゃん③のいる隠しステージに出られる。一見すると何の変哲もないワープちゃんがいるだけの洞くつだが、ワープちゃんの右にある矢印の看板の横でヒップドロップをしてみよう。天井からメロンが2個出現するぞ。

まさか? と思うような場所にメロンが隠されていることもあるのだ

モンスター図鑑:No.15
イソズキンちゃん

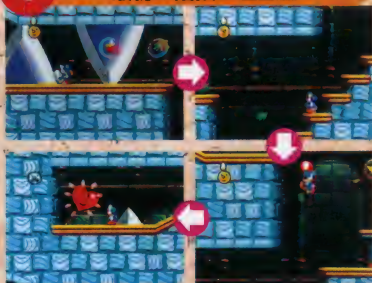
登場するモンスターのなかでも最大級の大きさを誇るキャラクタ。でも、ヨッシーに対して攻撃してくるわけではないから安心して。ただし、なぜかウニョニョ伸びる触手のなかにメロンが置いてあるんだよね…何で?

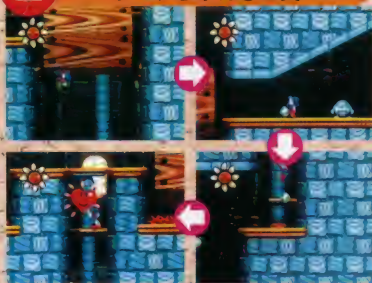
ワンポイントアドバイス

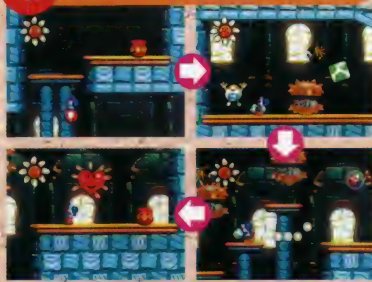
機械のトラップは突然襲いかかる。状況を見極めて移動するようにネ

# さいごの6ページ ステージ1 キカイなおしろ

## スペシャルハート完全ガイド

### 1 最初の階段の左上空

スタート直後の階段を上り、左上空にある！ブロックに舌を絡ませる。そこから左に進んでいくとスペシャルハートが見つかるぞ。

### 2 ワープちゃん②の奥

3つめの丸太から下に降りた先にあるワープちゃん②の奥にリフトがある。そのリフトに乗って上昇するとスペシャルハートの部屋に行ける

### 3 ワープちゃん③の奥

ワープちゃん③の場所から右に進んでいく。くろヘイホーのトラップを通り過ぎた先のツボの手前にスペシャルハートが置いてある。

メロンボーナス

## 3種類のトラップをくぐり抜けて進め

スタート地点からゴールまで走り抜けていくタイムトライアルのボーナスゲーム。と、これだけ聞くと「な〜んだ」と思うかもしれないが、コース上には、3種類のトラップが連続して仕掛けられているのだ!!

トラップを避けろ!!

⬆トラップの場所を覚えて避けながら進もう!! 途中にメロンが2つ落ちているぞ

ワープちゃん②

## 3番めに出てくる回転丸太を落ちろ!!

このステージのワープちゃん②の場所へ行くには、3つめの丸太に乗ったらそのまま下に落ちる。すると、そこにもう1つの丸太があり、右に進むとワープちゃん②が隠されているシャボンがある。

⬅3つめの丸太からわざと下に落ちるのだ

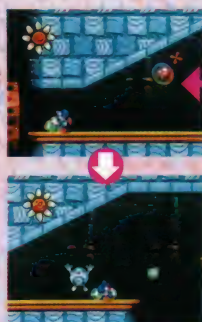
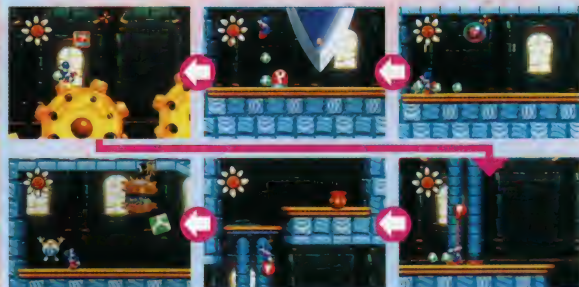
⬅すると下にあるもう1つの丸太に降りれる

➡タマゴ爆弾を投げて?シャボンを割ってしまおう

➡なかからワープちゃん2が出現するぞ

ワープちゃん③

## スイッチを利用してツボのある場所へ!!

ワープちゃん③の場所に行くには、?シャボンのスイッチを利用しなければならない。スイッチを押して右に進むと！ブロックが出現しているので、下を絡ませて登っていく。そで、その先のツボに入るとワープちゃん③がいるぞ。

⬆歯車の上から落ちてくるスイッチにタマゴを当てて作動させろ!!

ボス：ベビークッパ

## 全部で6回のダメージを与えろ

ラストのベビークッパ戦は前半戦と後半戦の2回戦ある。前半戦は、天井のトゲにタマゴかボムへいを当てて落下するトゲで攻撃。地上に降りてきたら、ボムへいを手に入れてベビークッパにぶつけるのだ!!

前半戦（3回攻撃）

➡天井のトゲをクッパの頭上に落とせ!!

後半戦（3回攻撃）

➡ボムへいでクッパを攻撃するのだ!!

モンスター図鑑：No.16 くろヘイホー

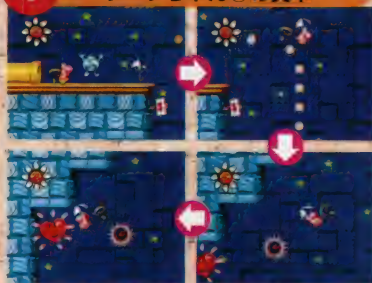
トゲトゲのブロックをぶら下げて浮いているモンスター。ヘイホー一族のなかでもチョット異端系。他のヘイホーは食べると幸せになれるんだけど、このくろヘイホーはヨッシーのお口にあわないらしく、にこにこメーターが下がってしまう

ワンポイントアドバイス

リフトなどに着地するときはふんばりを利用し着地点を見定めて

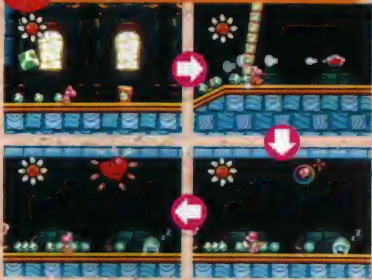
# さいごの6ページ ステージ2 リフトなおしろ

## スペシャルハート完全ガイド

### 1 ワープちゃん②の真下

ワープちゃん②の真下にスペシャルハートが置いてある。パラソルを取らずに、ふんばりで回り込んだ方が簡単に入手できる

### 2 ワープちゃん③の右上空

ワープちゃん③の右にあるクモに乗って、左上空にジャンプするとスペシャルハートが見えるので、ふんばって入手しよう

### 3 ワープちゃん④の上空

ステージの終点、ワープちゃん④がいる上空に浮いている？シャボンのなかに、スペシャルハートが隠されている

### メロンボーナス
## かぜふきくもの風に注意しよう

ラストステージにしては意外と簡単なメロン運び。途中、かぜふきくもが待っているが、箱を倒さないように何回かチャレンジすれば、いつのまにかスルッと通り抜けられる。

⬇けっこう急な坂道。バランスを崩さないように慎重に進め!!

⬆風が吹きおわる頃に雲を通過するのがベストのタイミングとなる

### カギ
## タマゴ爆弾で敵を倒して入手!!

スタート地点から左に向かって進んでいった先に、木の扉がある。そのなかに入るとヘイホーとアセカキくんの2匹のモンスターがいる。この2匹を倒すと、カギが出現するぞ。

スタートから左に向かえ

⬆タマゴブロックからタマゴを入手して、アセカキくんをタマゴで倒せ。カギを入手したら、スタート地点に戻ろう

⬆⬅ノコギリのトラップに注意しながら、スタート地点から左に進んでいき、木の扉から別の部屋に侵入する

### パラソル
## 全部で7個のメロンがあるぞ

パラソルを利用して落下していくエリアには、全部で7個のメロンが置いてある。途中トラップが邪魔しているが、ワープちゃん①と②を利用すれば何度でもチャレンジできる。

ワープちゃん①と②を利用

⬅ワープちゃんで何回でもやり直せる

⬇一度にすべてのメロンを取る必要はナシ。メーターが危なくなったら下にあるにこにこフラワーで回復しよう

### おばけリフト
## ノコギリを避けながらメロンを食べていこう

ステージの後半、オバケリフトで移動していくエリアには、大量のメロンが置いてある。ノコギリの歯に接触しないようにオバケリフトを操作して、すべてのメロンを入手できるように頑張ろう!!

⬆取り逃してしまうと、ワープちゃん3の地点からやり直さなくてはならない。1度ですべてのメロンを食べてしまおう

### ボス：ベビークッパ
## ボムへいを利用して攻撃を加えるのだ

ベビークッパとの戦い方はステージ1と同じだ!!

攻略法は右ページに掲載

モンスター図鑑：No.17 ベビークッパ

今回こそは!! と意気込んだ世界征服（といってもヨッシーの世界だけど…）だけど、やっぱり失敗に終わった幸せ大嫌い野郎。これに懲りず、まだまだ新たな世界征服を企んでいる。次の登場はやっぱり64DDの『マリオ』なのかな!?

# 糸井重里さん衝撃告白！
# これが『MOTHER3』の世界だ!!

マザー3

# MOTHER3

**本誌おなじみ裕木奈江さんが、『MOTHER3』について糸井重里さんに直撃インタビュー！　糸井さん自身が描いている『3』のイメージを、バッチリ引き出してくれたぞ！**

### 奇怪生物の森（仮称）

| DD専用 N64 | 任天堂 | ロールプレイング |
|---|---|---|
| | | 未定 |
| | 発売日未定 | 未定 |
| | 価格未定 | 未定 |
| | | 未定 |

## Q 『MOTHER3』ってどんな世界なんですか？

――まず、インタビューに入る前に、スペースワールド'97で放映された『MOTHER3』のビデオを、お2人に見てもらった。糸井さんも、ビデオをしっかり見るのはこれが初めてとのこと。

### 今回はどんなストーリーですか？

**裕木**　今回の『3』の世界って、どんな世界なんでしょう？　料理に例えると？

**糸井**　料理かぁ。う〜ん…。

**裕木**　お子様ランチ？

**糸井**　…無国籍料理…かなぁ。でも今回は、泣けるストーリーなんですよ。何回笑わせるかじゃなくて、何回泣かせるかが勝負なの。

**裕木**　それは製作者の人生が反映してる？

**糸井**　僕は最近、泣くってことが楽しみだとわかったの。だから、少し時間があってビデオを見るときは、泣けるヤツを探すんです。でも、そういうのって不自由じゃないですか。笑いを求めてお笑いの演芸場に行くように、泣きに行く場所があってもいいんじゃないかなぁというので、泣ける物語にしたかったんだよね。

**裕木**　おっかさん！　なんて言ってる大衆劇とか？

**糸井**　あれじゃ泣けないですよ。お笑いになり過ぎますよ。

**裕木**　では、どういうふうに泣けるんですか？

**糸井**　今回の主人公は、ひどい目に遭いますよ。「ゴメン」と言うぐらいひどい目に遭います。「おれって悪いなぁ」と思いますよ。いじめる側のセリフを自分で書いていて、「どうしてお前、そういうことを言うんだよ」みたいなことがよく出てくる、出てくる。

**裕木**　友達の家に遊びに行くと、お母さんに門を閉められちゃうとか？

**糸井**　そんな甘いもんじゃないですね！

**裕木**　もっと？

**糸井**　うん、つらいですよ〜。夜中に楽しくゲームやろうと思ってる人たちが「つらいっす…」ってなってるのが今回の夢ですね。だって、今回の世界は現状が荒々しいもん。

**裕木**　そういえば、ビデオに映ってたこれは（左の写真をさして）何なんですか？

**糸井**　これがいいんだなぁ。ネンド人。かわいそうな人たち…。

**裕木**　人なんですね。かわいそうなんだ…。

### ネンド人

もとは人間だったのか、もともとこういう種族なのかはわからないが、兵士に小突かれて奴隷のように扱われている。泣けちゃうストーリーにどう関わってくるのだろう？

## 何回泣かせるかが勝負ですね

裕木奈江クリスマス独占企画

# BGMはすでに完成!

**糸井重里さん**

本業コピーライター。『MOTHER』の生みの親であり、制作ではシリーズを通して、おもにシナリオを担当している。今回は、64DDで生まれ変わる『3』について、自分の思い描いているイメージを語ってくれたぞ

コレだ!!

**裕木奈江さん**

ファミマガ64読者兼、インタビュアー。本業は女優さん。本誌インタビューはこれで4回めを迎える。『MOTHER』シリーズは2作ともお気に入りの様子で、糸井さんに対して、最新作のことをどんどん質問してくれた

## テーマ曲とかはできてるんですか?

**裕木**　悲しいストーリーなんて、シリーズとイメージ違う!

**糸井**　今までと全然違うでしょ? 例えば、音楽もおなじみのタイプのものではないんです。これは僕自身も発見だったんだけど、違うものが入ってきてぶつかったときに、どうしようと思うところから新しい何かが生まれてくることがあるじゃないですか。今回の音楽はそうやってできたもので、作り手としてはたまらないよね。

**裕木**　テーマ曲とか、もうできてるんですか?

**糸井**　（はたでインタビューの行方を見守る任天堂の本郷さんに向かって）本郷さんさぁ、あそこにさぁ、たぶん音楽のテープがあると思うんですよ。ちょっと、流してみようか。なるべく、短時間でビックリさせたいから。

➡ラジカセからミドルテンポの爽やかな曲や、とってもやさしい曲が流れてくる

**本郷**　あ、そういうことで。

※

──糸井さんの計らいで『3』の曲が聴けることに! しばらくしてラジカセとテープが到着。さっそく曲が流れ出した。どんな曲か言葉では伝えられないが、明らかに今までとは違うイメージの曲調。何より驚いたのは非常に完成度が高いこと。ひょっとしてBGMはもう完成しているのでは?

※

(音楽を聴きながら)

**裕木**　これは、このままの音質でゲームにできるんですか?

**糸井**　これ以上になります。

**裕木**　この曲はどんなシーンで流れるんですか?

**糸井**　D.C.M.C.っていうバンドの、ライブ演奏シーンですね。

**裕木**　そうかぁ、違うんだ、今までと。じゃあ、キャップをかぶった少年とか出てこないんですか?

**糸井**　その世界は全部なくした!

**裕木**　何でなくしたんですかぁ!? 好きだったのに〜。

**糸井**　お客さんて、いつもそういうことを言う。全部注文を聞いていると、同じものを作らなければならないんですよ。だから、今回はより新しいものを作るために、そういうものを全部とっぱらったんです。例えば、今までの『MOTHER』が、コップいっぱいに入っているでしょ。それがお湯だとしたら、そこに水を注いでもぬるま湯になるだけじゃないですか。それを、1回空にしてから、冷たい水を飲もうというのが『3』の制作テーマです。

**D.C.M.C.**
(デスペラード・クラッシュ・マンボ・カンボ)

『3』の世界に登場するスーパーエンターテイメントバンド。糸井さんの配慮で、今回ついに彼らの演奏を聴くことができた。ノリのいいテンポと洗練されたサウンドは、新しい『MOTHER』のイメージに通じるもの。実際にお伝えできないのが非常に残念だ!

## 曲をお聴かせしましょう!

# Q シリーズから受け継ぐ要素はありますか?

**裕木** 『3』は新しくなるということですが、シリーズにあったもので出てくる要素はありますか?

**糸井** そんなにはないですけど、ありますよ。やっぱり、セリフとか、ハズせない要素はあります。

## 好物や名前は入力できますか?

**裕木** 『MOTHER』って、最初に主人公や友達の名前とか、あと好きな食べ物とかを入力するじゃないですか。あれって今回もあるんですか?

**糸井** ありますよ。名前の入力もあるし、好物もあります。

**裕木** 今まで好物はビジュアル化されてなかったけれど、今回は?

**糸井** 僕らはビジュアルがなければ、名前のない食べ物まで入れられるので、おもしろいなと…。

**裕木** でも99種類ぐらいはあって実際に魚とか出てきたら、家に帰るかいがあるじゃないですか。

**糸井** 99種類はあってと言われたら、それもそれであるなぁ。食い物にモザイクかけたら、どんな名前でも大丈夫ですよね(笑)。

**裕木** 湯気とか出てたりして?

**糸井** う〜ん、モザイクをどう使うか、しばらく検討してみます。



### セリフ

『MOTHER』というゲームは、なんといっても、登場キャラクタのセリフが重要。これは、1作めを作るときから糸井さんがこだわってきた部分だけに、『3』においてもその雰囲気は変わらないはず。糸井さんが言う「はずせない要素」のうちの1つなのだ

## 懐かしいキャラは登場しますか?

**裕木** キャップの少年は出てこなくても、お母さんは? お母さんは出てくるんですか?

**糸井** お母さんはつらい! お母さんについては、今、語りたくない! 隠しているんじゃなくて、もう…言えません!

**裕木** まだ、できてないんだ。

**糸井** そんなことないよ! でもお母さんは大変よ、本当に!

**裕木** そこまでやっていらっしゃるということは、お母さんとかの性格設定もされたのですか?

**糸井** それはもう大事でしたよ。お母さんをどうするかというの。

**裕木** いいかげんなお母さん?

**糸井** 『2』のお母さんのほうがいいかげんですよ。ああいう、お母さんが好きなんですけど。

**裕木** 子供が家に帰ると、一応好物を出しますよね。

**糸井** そう。やることはやっているんだけれど、子供を突き放しているというか。愛情がないことはないけど、思いっきり個人で生きている。そういうお母さんを描きたかった。

**裕木** お父さんもいましたよね?

**糸井** お母さんの無責任さより、お父さんのほうがすごかったですよね、今までは。

**裕木** 「お金振り込んでおいたから」って、それだけ。

**糸井** 今回のお父さんやるやる!

**裕木** やっぱり家に帰らなくて、でもお金は定期的に銀行に振り込んでくれるという?

**糸井** お金はあるんだよね。お父さんの冒険物語が、目に見えないところであるんでしょうね。

**裕木** 犬は出てくるんですか?

**糸井** 出ます。犬用のテーマソングまで与えられてます(笑)。

**裕木** 発想は、アメリカにいそうな感じで? 体洗った後にゴロゴロやって、ご主人様のベッドルームに入ってくるような犬ですか。

**糸井** また、それ系です。でも、今回は犬で泣きますよ〜。

**裕木** 『2』のときって、犬がブツブツ言うわりには、最後までいっても全然助けてくれなくて、本当にただの犬でしたよね。

**糸井** あいつはしょうがないやつです。でも、今度の犬はやるときはやるし、泣かせるんですよ!

**裕木** 主人公の仲間というか、友達関係は出てくるんですか?

⇧『3』にもお父さんやお母さんが登場。この中にいるのかな?

**糸井** 女の子が結構重要ですよ、今回も。ただ、主人公というよりは「こいつ、いてよかったなぁ」みたいな立場ですね。

**裕木** 今回「どせいさん」は出るんですか?

**糸井** 出ます。どせいさんは僕自身が好きなんで。基本的に僕が好きなものは出します。

**裕木** 話すと「ポエ〜ン」とか言って。何言ってるのかわからないけど、本当に悪意がない人たち。

**糸井** そうそう。

**裕木** どせいさんは、ポリゴンになっても2次元の生き物みたいですよね。

**糸井** そうですね。僕の落書きからできたものですから。

### どせいさん

タルの後ろにいるのが、どせいさん。今回はポリゴンでツルピカにお色直しての登場だ。『3』ではどんなことをしてくれるのかわからないが、この愛くるしい姿。とても悪者には見えません

## ボクが好きなものは入れます

## 今回の戦闘はどうなりますか?

――もう一度、スペースワールドでのビデオを確認。プレイキャラがモンスターから、猛スピードで逃げ回ったり、お尻に体当たりされるシーンが映し出される。

（キャラとモンスターの追いかけっこを見ながら）

**裕木**　これは、どういう場面なんですか?

**糸井**　戦闘に入る前の、モンスターとのやりとりですね。

**裕木**　戦闘シーンへの入り方に特徴があるんですね。

**糸井**　あります。

**裕木**　敵と遭遇して画面が切り替わるんじゃないんですか?

**糸井**　そうです。『2』でもそうでしたけど、接触してから戦闘でしたよね。

**裕木**　そうですね。逃げればよかった。

**糸井**　今回は、それをもっと際立たせてやります。アクションゲームみたいになっちゃうと困るけど、多少、接触の仕方で有利不利があるというふうに。とくにN64になると楽しくやれると。

**裕木**　そうか、3Dだ!

**糸井**　スーッと、後ろに回り込むとかね。

**裕木**　それはおもしろそう。

**糸井**　戦闘前のやりとりのシーンは実験段階で、すでにおもしろいらしいんだけど、もっとおもしろくなるでしょう。（右に掲載の画面写真をさして）

**裕木**　これはどういうシーンなんですか?

↓とっても巨大なモンスターに、パクッって感じでつまみ上げられている。こんなでっかいのと戦っちゃったりもするの?!

### 戦闘シーン

これが『3』の戦闘シーン！　モンスターたちがグッと迫って、迫力満点だ。画面中央下にプレイキャラの名前と数字、謎のメーターがある。数字はHPとも推測できるが、メーターの役割が気になるところ。モンスターたちとのかけ引きに、何か関係があるのかも?

## 数字を感じさせない戦闘にします

**糸井**　これが戦闘シーンで、これは、ドラゴンが頭をぐっと下にして、こっちを向いているところ。戦闘シーンは、まだ言いにくいんですけど、すごいよ。基本的にはRPGの戦いって、足し算引き算のやり取りなんですけど、それ以上に、もっとハートにくるものをやりたいですね。

**裕木**　本当は強いモンスターが、今日はちょっと体調悪くてとか、弱気になったり（笑）。

**糸井**　数字を感じさせないというのが、やっぱりRPGの戦闘を作るときの、一番の肝なんです。それをやりてぇだよ。

**裕木**　戦闘では超能力とか使えるんですか?

**糸井**　使えますよ。超能力というか、わけのわからない力ね。

→なんと、ドラゴンに乗っちゃうことが可能！　どうやって仲間にするのかな?

## 仲間になっちゃうモンスターもいる?

**裕木**　いろんなモンスターたちがいると思いますが、仲間になるモンスターとかは、いるんですか?

**糸井**　グギィ～…。

**裕木**　いる!　「グギィ～」は、いるということですね!

**糸井**　さっき、ビデオの中でこいつにまたがって走っているシーンが、ちょっと見えたんだけれど、そういう使い方とかもある。

**裕木**　捕まえて乗り物にすることもできるんだぁ。乗り物は他にもビデオにありましたよね。

**糸井**　あれは「ポークビーン」ていう、空を飛んでく乗り物だね。

**裕木**　ドラゴンの背中がどうなっているか気になるんですけど。

**糸井**　それはおれも知らない。

**裕木**　裏が操縦席だったりして?

### スペースワールド'97で実際の動きを確認!

今回のインタビューで使用したビデオは、スペースワールド'97の会場で、実際に上映されたもの。『MOTHER3』の映像は、戦闘シーンの他に、ポークビーンに乗るシーンや町の酒場、ネンド人たちが映し出された。今までは画面写真でしか見られなかったものを、実際に動いている画像で見た感想は、キャラの動きがかなりいい感じということ。今後の開発が待ちどおしい限りだ!

↑ビデオは、イベントステージに設置された大スクリーンで放映されていたぞ

→ビデオ映像の中には「ポークビーン」という乗り物で飛ぶシーンも

# Q N64になったことでどんなことが可能に？

**裕木** 今までできなかったことで実現したことはありますか？

**糸井** やっぱり登場人物全員に、個性を持たせられたというところですね。登場人物みんなが、顔も違うし、名前もあるんですよ。

## ポリゴンになった利点は何ですか？

**裕木** 最近のゲームは、何をやってもポリゴンですよね。

**糸井** お客さんがポリゴンじゃないのかって言うんですよ。

**裕木** 『ポケモン』の田尻さんも言ってた！ 飲み屋のオヤジにまで「ポリゴンじゃないの？」って言われたって（笑）。

**糸井** あとは、絵で個性をどう出すかってところですかね。

**裕木** 確かに、普通のアニメが入ってくると、子供がもう納得しないのかなと思うけれども。

**糸井** 作り手の場合は、やれることが増えるのがいい。

**裕木** 『MOTHER』はポリゴンにしたことで、どういうことができるようになったんですか？

**糸井** ポリゴンにしたことで、もっと「箱庭ゲーム」ができるようになった感じです。つまり、キャラクタを作ったら、その人形をどこに置こうが、その人形のままというわけです。ここに連れてきたいと思ったら、その人形だけを急に持ってきて、どこにでも置ける仕組みになっているんです。そういうことができるおかげで、物語を作るときに相当、自由度が増えたんです。これは、シナリオを書く僕の立場からすると、本当に嬉しかったですね。

**裕木** ポリゴンのほうが、グラフィックがきれいで大変そうなんだけど、逆に今までのほうが苦労していた、ということですか？

**糸井** 別の意味でそういうことです。SFCのときは、結局、紙芝居をいっぱい動かしてやっているのと同じですからね。でも、ポリゴンの場合は、人形アニメですから、ただ置けばいいんですよ。

## なぜストーリーは12章なのですか？

**裕木** ストーリーを全12章という構成にした理由は何ですか？

**糸井** なぜだろう。すでにお話が頭の中にあったんです。それで、これは章分けしないとつまんないなと思って。いろんな人を主人公にしたかったので。

**裕木** どういうふうに？

**糸井** 例えば、弱いものの立場で同じお話の中にいたらどうなるだろうとか、老人の立場で同じ話のこの時間に一緒にいたらどうだろうとか。そうやって各章の主人公がすれ違うんですよ。1章のあの場面でAさんでやってたことを、別のBさんでやったら「こうなって見えてたのか」という感じですね。

**裕木** 今回、主人公は何人登場するんですか？ 12章だから12人？

**糸井** 主人公という言い方をすると…。動かせるキャラクタということだったら、結構多いですね。

**裕木** 多い？ 3人以上ですか？

**糸井** 3人以上です。「おまけしといたからね」って。

**裕木** 主人公は子供なんですか？

**糸井** 子供だけど、青年になりますね。

**裕木** 15歳ぐらい？

**糸井** 15歳以上になるんじゃないですか。ティーンエイジャーという感じになるんじゃないですか。

**裕木** 動かせるキャラが多いということですが、何かクセというか違いをもっているんですか？

**糸井** やっぱり、性格と特技みたいなものが違いますね。

**裕木** 前にもいましたね。機械に強い子とかがいて。

**糸井** そうそう。あのやり方は、結構今回もやりますよ。

## 登場人物全員に個性があります

⬇どこかの修学旅行写真をイタズラしたような写真。一人一人、顔が違うのだ

### 主人公

謎の行商人とサルサ

ダスター

リュカ

プレイヤーが操作できるキャラは、今のところ上の画面中央のフリントと、左の3人＋1匹が判明している。糸井さんの「3人以上」「おまけ」から察すると、プレイキャラはこのメンバーが有力。さらに主人公は「青年」となると、メインはダスターになるのでは？

## Q 作ろうと思ったきっかけは何ですか？

**裕木** 『MOTHER』というゲームを作ろうと思った、コンセプト、夢をうかがいたいのですが。

**糸井** 魔法だ剣だじゃなくて、もっと身近な世界でワクワクできるRPGを作りたかったんですよ。

### 最初から苦労はなかったんですか？

**裕木** 私、ゲームが好きで、ゲームを作る人にも興味があって…。

**糸井** 作ればいいのに。

**裕木** ええっ?! ホームページさえ作れないのに…。

**糸井** いや、そういうことじゃないです。僕だって、コンピュータ触ったの最近ですよ。

**裕木** でも、周りに作っちゃうぐらいの人がいたんでしょう。

涙、涙の"企画書事件"を語る糸井さん。ほんっとに悔しかったみたいです

**糸井** それは別につながりとしてで。自分でやるんですよ。やってみて、つまらない企画書だったら「あ、これ君無理だね」って言われたらいいじゃないですか。そうやって寒風に当たるんですよ、木枯らしに。おれは泣いたんだから…。『MOTHER』の企画書を持って宮本さん（任天堂の宮本茂さん）に会いに行って…。「こういうのを考えたんですよ!」って見せに行って。でも、宮本さんは「すばらしいですね」って、ちっとも言ってくれないんですよ。やさしくね、「どうつくり込んでいくかですよね、勝負はね」って普通のこと言ったんです。ちっともほめてくれなかったからダメなんじゃないかと思って…。「どうもお疲れさまでした」って、帰るときの新幹線の中で、涙が出てきちゃったの。そういう経験をするんですよ。

**裕木** なぜ私が（笑）!?。本業がんばろう…（笑）。でも、ゲームを遊ぶ人たちも寒い思いはしてますよ。「なんでおれこんなゲーム買ったんだろう…」って。

**糸井** そんな消費者としての悲しみなんか、そんな、もう踏みつぶしてポイですよ!

**裕木** そんなぁ〜! もう…。

**糸井** だってみんなやってんだもん。ゲーム買って3べんぐらい、そんなものは、14℃ぐらいの寒さですよ!

**裕木** 凍死はしない（笑）。

**糸井** まず、1桁ぐらいまでいかなきゃ。そして零下。そこまで寒い思いをして「寒くないやい、僕は!」って立ち上がるんですよ。東京駅で涙を拭いて「じゃあ、どうするんだろう」って思うんですよ。「あの宮本め!」って…。宮本さんとは、今は友達だけど、あのときは本当に腹が立ったもん! 向こうのほうは悪気なく言ってただけに、もう行き場がなかったもの、その悲しみたるや!

**裕木** 考えちゃうな。

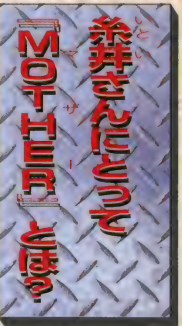
**糸井** それがないと、だって同じことしかできないでしょう。あなたぐらいゲームが好きな人は、やっぱり深みにハマるべきですよ。30歳をさかいに作り手にまわるべきだね。今は、まだ若いから。

**裕木** 若くないですけど。

**糸井** いや、若いですよ。30歳前は成人前ですから。「30歳で成人式」ですから、そこからそっちの仕事をするんですよ。

**裕木** いい話です。「30歳で成人式」。

**糸井** そこから、また全然違う喜びと苦しみが始まるんだから。RPGみたいに助けた人に裏切られね。

**裕木** えっ? 今、いきなり重くなりましたね、この辺の空気が（笑）。

### 糸井さんにとって『MOTHER』とは？

**裕木** 『MOTHER』は私自身すごくハマったゲームの1つなんですけど、糸井さんにとって『MOTHER』とは何でしょう?

**糸井** 仕事ですか（笑）。

**裕木** 仕事ですよ。

**糸井** やっぱり、そうですよ。僕はゲームを作るという「遊び」がしたくてたまらなくて、この世界に飛び込んでいったような感じですけど。草野球をして遊んでるつもりでも、お客さんが待っていればプロ野球になるでしょ。だからゲームも、買って遊ぶ人がいるとなると、単に遊びのままでは済まされないことが多いですからね。広告と違って確実にお客さんが待ってくれている仕事です（笑）。

## ぼくにとって『MOTHER』は仕事です

きっぱり「仕事」と言い切った糸井さん。ゲーム制作に真剣そのものといった印象だ

### 糸井さんと裕木さんのサイン色紙をプレゼント

お2人のサイン色紙を、抽選で3名様にプレゼント。1枚の色紙に糸井重里さんと裕木奈江さん両方のサインが書かれた逸品だ。欲しい人はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を書いて左記の宛て先まで。締め切りは'98年1月20日。当選者の発表は'98年2月21日発売の4月号で行うぞ。

〈宛て先〉
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部「MOTHER3サイン」係まで。

糸井さんと裕木さんへのメッセージを書いて、どんどん応募してね!

3名様に!

ゼルダのでんせつ ときのオカリナ

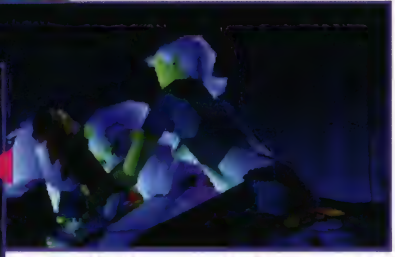
# ゼルダの伝説® 時のオカリナ

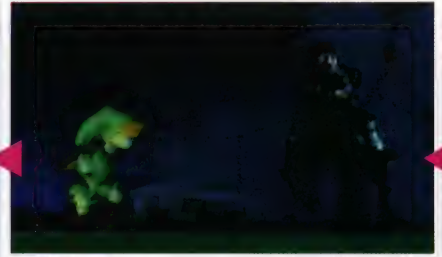
## スペースワールド'97 体験プレイレポート

プレイした生の感触と宮本さんからの究極情報を報告！

| N64 | 任天堂 | アクションRPG |
| --- | --- | --- |
| | '98年4月下旬発売予定 | 未定 |
| | | 未定 |
| | | 振動パック対応 |
| | 予価6800円 | 未定 |

## オープニングシーンのビジュアルの中に物語をかいま見た！

スペースワールド'97で、実際に『ゼルダ』をプレイ。そこで受けた衝撃の数々を報告していくぞ！まず、ブースに駆けつけて思わず見入ってしまったのは、オープニング。このシーンで物語の発端が見えてきたぞ。ある、雨が降る夜のでき事をつづったシーンなのだが、その美しさは圧巻！さっそく順を追って紹介していくぞ！

ある雨の夜のこと…。暗い城の中から1頭の白馬が走り去る。馬上には幼い女の子の姿が…

白馬の様子を見ていたリンク。後ろに気配を感じて振り向くと、そこには…！

白馬を追ってきたかのように、城から躍り出る黒い影！ 甲冑の男がリンクに不気味に微笑みかける…！

黒馬にまたがるこの男こそ…!!

## ゼルダ㊙情報を宮本茂さんからゲット!!

スペースワールド'97の会場で、宮本茂さんを直撃！ プレイしただけではわからない、貴重な情報をゲットしてきたぞ！

—（左の画面写真を見せつつ）オープニングに登場する、この女性は…。

**宮本** ゼルダ姫ですね、はい。

—すると、その後ろに乗っている女性は…。

**宮本** インパでしょうね。

—インパというのは？

**宮本** 乳母ですね、ゼルダの。

—黒馬に乗った男が…。

**宮本** ガノンでしょうね、多分そうなると思います（笑）。

—これはインパがゼルダ姫を救出した？

**宮本** いや、逃亡したんです。だから「どっちへ行った？」と聞かれるんですよ、ガノンに。それで3Dスティックで、こっちこっちってやるんですよ…。で、ウソをつくとリンクが馬に蹴られるんです（笑）。

—ホントですかぁ〜?!

**宮本** まあ、そのようなインタラクティブなものに…（笑）。

—オープニングは前作同様雨が降ってますよね。それも含めて、ドドンゴやゴーマの倒し方とか、プレイしていてすごく懐かしく感じたんですが。

**宮本** あ、しました？

—シリーズで出てきた敵は基本的に同じ倒し方に？

**宮本** 同じ倒し方を3Dで新しくする。新モンスターのデクババって倒しました？

—はい。

**宮本** あのデクババは闇雲に斬って倒すと「デクの実」というアイテムを出しますよね。でも頭を叩いて、垂直に立ったときに幹を斬ると、「デクの棒」というアイテムになるんです。あのデクの棒に火をつけました？

—…?!

この少女が幼き日のゼルダ姫

宮本 茂さん

お疲れのところを、笑顔で対応してくれた宮本茂さんだ

ボク…蹴られるの？

小僧！

リンクが馬に蹴られる?!

果たして、リンクは本当に馬に蹴られるのか…?!

## スペースワールド'97 体験プレイレポート

# ゼルダの伝説 時のオカリナ

### アクション
## オートジャンプや注目ボタンが斬新

オートジャンプは、慣れないうちはついボタンでジャンプさせようとしてしまう。しかし慣れてくると、歩いていくだけで岩などをピョンピョン渡れておもしろい。また、感銘を受けたのは「注目」システム。まだ調整中のためか、思い通りに対象をとらえるのに多少の難を感じるが、戦闘での使い勝手はかなりのもの。敵を攻撃するときに向きを考えずに動けるので、非常にプレイしやすいぞ。

戦闘中にZトリガーを押しっぱなしにすれば、注目した敵に、常に攻撃の照準がつくぞが…

弓矢で攻撃するときも、Zトリガーで注目すれば確実に敵を狙い撃ちできる

### キャラクタ
## 姿がまったく異なる住人たちを発見!

プレイできた範囲には、村や集落、町などがあった。そこではコキリ族やゴロン族という、2種類の種族を発見したぞ。どうやら冒険世界に登場するキャラクタは、種族によって姿形が、さまざまに異なっているようだぞ。

整然とした町並み。ここの住人は、コキリ族やゴロン族とは違うようだ

一見するとモンスターにも見えるが、これはゴロン族。いろんな姿の種族がいるのだ



リンクと同じコキリ族の女の子。コキリ族は語尾に"ジャラ"とつけるのがクセらしい

### ボス
## 仇敵との戦闘が3Dに究極進化!

ボス戦ではドドンゴやゴーマーとの戦いに白熱。倒し方が1作めに通じていて懐かしいが、演出はスゴイの一言! ドドンゴが巨体を丸めて突進してきたり、ゴーマが次々と卵を産む不気味さは、手に汗にぎること間違いナシだ!

### ワープで脱出!

ボスを倒したあとのダンジョン脱出シーンも、こんなに美しくなった!

**ゴーマ**

ゴーマーは目にパチンコを撃ちこんで、弱ったところをすかさず剣で攻撃していくぞ

**ドドンゴ**

ドドンゴは大きな口に爆弾を放りこんで、ひるんだスキに剣で攻撃して倒すのだ!

**宮本** ダンジョンのたいまつにかざすと火がついて、振り回すと消えて…。1時間くらい遊んでると「こんなことができる」というふうな新発見があるように、新しいアイディアもどんどん入ってます。

―― 青年リンクの剣の動きですが、連打でいろんなアクションをしてくれるんですか?

**宮本** 今は3段階めに縦にシュポッて斬りますけど、あれは敵を倒したときの決めポーズになります。基本的には3Dスティックを左に入れていると左、右だと右に斬る。前は突くし、後ろかニュートラルだと上から斬る、というふうに、3Dスティックでいろんな技が出せるようになります。

―― 馬はムチを打つと、ジャンプするようですが、それを使ったしかけなどはあるんですか?

**宮本** 馬もオートジャンプの一部なので、走る速さによって跳べる柵の高さが違ったり、ムチを打つタイミングで柵の越え方が変わります。柵をどう越えるかで行けない場所に行けたり、イベントをクリアできたり…。競馬レースもありますよ。

**デクババ** これが、倒し方でデクの棒になる、デクババだ

**アモス** 1作めから登場のアモス。近づくと動き出すぞ

### 馬に乗ってレースもできる!

馬に乗ってさっそうと走るリンク。こんな感じでレースを展開するのかもしれない

―― 青年リンクのイラストですが、今までと比べると、かなり凛々しくなりましたね。

**宮本** 今回、子供と大人に分かれたんで、大人のほうは凛々しくなりましたけどね。

―― 子供リンクは、SFCのときのイラストに近くなる?

**宮本** というよりはFCのときのイラストに近くなる(笑)。

―― 年齢的にはどれくらいのイメージなんでしょう?

**宮本** 今回は10歳以下という設定です。ホントは10歳前後が一番いいんですけどね。

**青年リンク**

イラストは画面より、さらに精悍だ

今回は任天堂スペースワールド特集＋
ニンテンドウパワー情報だ

# Nintendo HEAD LINE

ニンテンドウ ヘッドライン


①会場情報……………………44
②任天堂山内社長講演…………45
③宮本茂さんインタビュー……46
④ニンテンドウパワー情報……47
⑤任天堂ソフトラインナップ…48
⑥関連グッズ情報……………50


EVENT NEWS

## 全国から24万人のユーザーが集結！スペースワールドは空前の大盛況!!

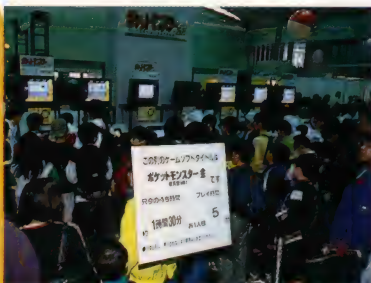
去る11月21日～23日に開催された「NINTENDOスペースワールド'97」。イベントは連日大盛況で、来場者数は4日間合計で（24日にミュウプレゼントのみ実施）、約24万5千人という、驚異的な数字を記録した。展示物で最も注目を集めていたのは、やはり『ポケットモンスター金・銀』。小学生を中心にプレイを待つ人達の列であふれていたのだ。64DDのコーナーでは『マリオアーチスト』や『ポケモンスタジアム』など具体的なソフトが公開された。その他『ゼルダの伝説 時のオカリナ』のプレイコーナーや、音声認識で呼ぶと反応してくれる『ピカチュウげんきでちゅう』の実演コーナーが人気を呼んでいたぞ。

64DDも展示

⬅64DDのシステムもハッキリとした形で展示されていたぞ

列、列、列…

⬆22日午前8時でこの人だかり。先頭の男の子は21日の午後から並んだという

やっぱりポケモン

⬆『ポケモン金』はダントツに混んでいた

⬆『げんきでちゅう』の体験コーナー。かわいさにクラクラ

⬇N64のコーナーでは『ゼルダの伝説 時のオカリナ』の体験プレイにやはり、人が集まっていた

### ミュウプレゼントに11万人のトレーナー

スペースワールドの目玉として行われたイベントの一つが、幻のポケモン、ミュウのプレゼントだ。このプレゼントは事前にプレゼントに応募して当選した人のみに配られたのだが、それにもナント11万人のポケモントレーナーが集結したのだ。

ミュウゲットだぜ！

⬆GBといっしょにピース！

⬆「幻のポケモン」をゲットするために集まったトレーナー達

### ポケカメ、SGB2 '98年はGBに注目

GBの新しい展示も。まず、GBに接続してGBをカメラにする「ポケットカメラ」。撮影後は別売りの「ポケットプリンタ」で印刷。'98年2月下旬発売で「ポケカメ」が5500円、「ポケプリ」が5800円の予定。また、スーパーゲームボーイ2が'98年1月23日に5800円で発売されることがポスターで告知された。

テレビで対戦だ!!

➡通信ケーブルでGBと繋げるのだ！

ココに差し込む

イタズラしちゃえ

⬆とった写真に落書の実演!? いろいろいじって遊べちゃうのだ

⬆ケーブルで繋いでプリントする

TALK SHOW

# 任天堂山内社長講演 エンターテイメント市場の展望

11月21日の特別招待日に任天堂山内社長による講演が行われた。テーマは「エンターテイメント市場の展望」。主にゲーム業界の現状やこれからのゲームのあり方について語ってくれたので以下に要約して紹介するぞ。

**山内社長**「今、国内のテレビゲーム市場は明らかに勢いを失っており、これからはゲームの質を変えなければなりません。これからのゲームは育成、交換、収集、追加の4つがキーワードだと思っています。ただ、『ポケモン』とたまごっちの育成は違います。育成といってもいろいろなものがある訳で、育成がはやったからといって真似をしてはだめです。次に交換と収集ですが、『ポケモン』を例に取りますと、友達と自分の持ってないモンスターを通信で交換し増やしていく。ただ集めるだけでなく、そういった交換と対応した収集がおもしろいのです。最後に追加ですが、64DDの大きなポイントはこの追加なんです。ミュウのプレゼントコーナーはまさに追加の一つの形なのです。追加でキャラクタやデータを取ることでまた違ったおもしろさを味わえる。ユーザーに長期にわたってゲームを楽しんでもらおうという提案なんです。

来年以降、国内の娯楽市場は着実に変化していかなければなりません。ポケモンカードが愛好されていますが、こうしたゲームと相乗効果をもたらすような新しい仕掛けを作っていくことで新しい娯楽市場を作り出せるのではないでしょうか。」

日本のゲーム業界の将来について鋭い意見を述べる山内社長

## 64DDは、'98年6月発売

講演の中では誰もが知りたい64DDの発売時期などについても気になる発言があったぞ。

**山内社長**「64DDは、来年3月に発売する予定だったんですけれども、ソフト開発の遅れのために発売を約3ヵ月延期せざるを得なくなりました。」

この通りだと、来年の6月ということになる。でも、いままでも中途半端なものを出さず、納得いくまでソフトを作り込んで来た任天堂だし、焦らずにしっかりしたものを作ってほしいよね。

6月まで待て！

ちょっと延びちゃったけど、いいソフトを遊ぶためにはガマン、ガマン

## 『キャベツ』は、新しいタイプの育成ゲーム

また、キーワードの一つ、育成について語っているとき、糸井重里さんが作製中といううわさのタイトル『キャベツ』についての話が出たのだ。

**山内社長**「コピーライターの糸井重里さんが『キャベツ』というゲームを開発中ですけれでも、たまごっちタイプでも、『ポケモン』タイプでもない、新しいタイプの育成機能をそのゲームにつけようとなさっている。そもそもゲーム開発者というのはそうでなければならないはずです。」

新しい育成とはどんな機能なのか。今までも新しいゲームを作ってきた糸井さんだけに期待大だ。

『ポケットモンスター』

通信ケーブルでのモンスターの交換、ポケモン図鑑など新しい要素がヒットした

『ゲームで発見！たまごっち』

たまごっちは、携帯ゲームだけじゃなく、GB版も大ヒットした

## 64DDとGBによる新しい『ダビスタ』

そして、64とGBによるビッグタイトルが開発中であるということも判明したのだ。

**山内社長**「64DD用に、同時発売を予定しております『ポケモンスタジアム』は家の前でしか遊べなかったテレビゲームがGBによって外で遊べる。そして家に帰ってくれば64DDに結合させて別の楽しみかたができる。それを初めて提案したと思っています。そうしたソフトを今、現実に開発中なのです。いままさに『ダービースタリオン』の作者、園部さんがGBと結合した64DD用の『ダービースタリオン』を発売しようということで開発を進めておられます。これは、今申し上げたような新しい仕掛けによって、今までと違ったおもしろさを生み出せるソフトだと考えています。」

64DDに連動したGB『ダビスタ』！　考えるだけでワクワクするよね!!

SFC版『～96』

GB版では、友達と持ち馬の交換なんかもできちゃったりして



**はみ出しHEAD LINE**：スペースワールドと同日の11月21日、マリーガルマネジメントによる発表会が催され、『ピカチュウげんきでちゅう』やGBをコントローラとしてN64に接続して行う「7ならべ」などが展示された。また、『アクアノートの休日』で有名な、飯田和俊氏が所属するパーラムが、64DD用ソフト『巨人のドシン（仮）』の発表を行った。大きな力体験ゲームと飯田氏が語るこのゲーム、一体どんなものになるのか。

INTERVIEW

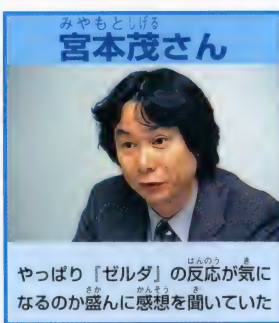
# 会場で直撃!! 宮本茂さんインタビュー
# インタラクティブがウチの永遠のテーマです

スペースワールドも中日の11月22日、会場に来ていた宮本さんに直撃インタビュー！ 64DD用ソフトの今後の展開などを宮本さん自身に語ってもらったぞ！

―今回の新しい展示物からということで、ポケットカメラについてなんですけど。

**宮本** ポケットカメラは僕が直接やっていないんですよ。非常に支持者ではあるんですけどアレ（ポケットカメラ）の。

―カメラを使ったゲームの構想みたいなものは、宮本さんの頭の中に？

**宮本** ああ、そういう意味で!? イヤ、まだそれは考えていないです。僕はその…64GBパックと64を繋ぐことでもっとおもしろいことができないかというところなんで。ただ、そういう今の1つのメディアのなかで、ソフトだけを作り込むというところから一回り外側に展開するというのが、任天堂の目標で来たわけなんで、そこにカメラが入っているのは間違いないんですけど。

**宮本茂さん**

やっぱり『ゼルダ』の反応が気になるのか盛んに感想を聞いていた

## クリエイティブ自体がユーザーにとって楽しい

―今回64DDのソフトを、『マリオアーティスト』など何本か見させていただきまして、インタラクティブ性というか、（ユーザーの操作に）反応し、出てきて、さらに、それが残ってという風なことを感じたんですけど。そういうインタラクティブ性みたいなものは、64DDの中の1つのテーマとしてあるんですか？

**宮本** それは、うちのずっと永遠のテーマですからね、インタラクティブというのが。あと、もう1つはユーザーのクリエイティブというか、ユーザーがクリエイティブであること自体が、ユーザーにとって楽しい。それが娯楽の範囲と呼べるクリエイティブと、僕らがしているような仕事としてのクリエイティブの差があるだけで。

―宮本さんとしてはユーザーのほうにクリエイティブ性というか創造性を発揮して、楽しんでもらいたいと。

**宮本** 発揮することが楽しい、ということですね。僕らも子供の頃マンガを描くのが楽しかったし、絵をかけない人は描かなくていいじゃなくて、絵を描けない人が絵をかける時代になってきたし、絵を描けない人のほうが才能やセンスがあったりする世界ですから、もっと遊びの中にそういうのを取り込んでいきたい。ゲームっていうのは、遊んでる人たちだけのものじゃなくて、もう少し外に広がったコミュニケーションであったり、コントローラだけじゃなくて、そこに違うものが繋がることでもう一回り広がるとか、そういう広がりもテーマですよね、今。

たしかに絵を描くっていうのはそれだけで楽しいよね

ユーザーが楽しみながら創る

―今回の『マリオアーティスト』の作品群というのは、ゲームでもあるし、もう1つはツールというか周辺機器のように自由に使って欲しいということですか？

**宮本** まぁそうですね。周辺機器というかああいうこと自体が遊びとして独立しているっていうふうに考えて欲しいですけどね。相変わらず昔からのゲームを遊ぶための拡張キットかと思われると、そういうことでもなくて。

## 64DD版『ゼルダ』は『ゼルダ64』1.5です

―ゼルダやマリオが64DDになって出てきたときどうなるんだという期待がユーザーにもあると思うんですが（笑）？

**宮本** ちょとね（笑）。今日そう言われると、今日はそこまで考えられない。ただ、『ゼルダ』が1個終わりますよね、それから次の『ゼルダ』を作るとまた2年、3年…4年かかるわけですよね。その間を繋ぐものとして『裏ゼルダ』のようなものが、64DDなら簡単に追加していける。例えば、カセットの『ゼルダ』に対して、カセットと64DDで動く別の仕掛けの入った『ゼルダ』。少なくとも64DDですぐ出てくる『ゼルダ』というのは、『ゼルダ64』の2というようなもんじゃない。『ゼルダ』を、もっと息長く遊べるようにっていう拡張キットであるということですよね。

―じゃあ、他のこれから出るロムのゲームについては、開発段階から64DDで拡張していくみたいなことですか？

**宮本** 作り手の自由です（笑）。ただ、今そういうことができる環境を僕らが一生懸命作っている。そういう環境ができることで、たくさん出てくるゲームがもっと個性的に違う物になったらいいなというのが僕らの思いですよね。

―先ほどDDで『ゼルダ』の2じゃなくて…。

**宮本** 1.5。

―（笑）。具体的に別の仕掛けというのはまったく新しいダンジョンをDDで供給するとか、ストーリーも新しくなるとか？

**宮本** ストーリーは変わらないでしょうね。やるとしたらダンジョンであるとか。それから遊んでから一番要求されそうな物を追加するということができますよね。パッケージで売ってしまうともう売ったきりなんですけども、後から常に作る側がそれに対応していけるライブな感じというのが、面白いなと思うんですけどね。

ニーズに応じて＋α

不満点がすぐに解消される？

## 今、『マリオ64 2』でルイージが動いてます

――『マリオ』ものといえばみんなが気になっている弟の存在なんですが？

**宮本** あ、ルイージ!? 出てきますよちゃんと（笑）。64DDの『マリオ』の方はちゃんとルイージ出てるんですけども、まだどうまとめるかは今決めてません。

―― 64DDの『マリオ』？

**宮本** 64DDで『マリオ』、あっ言ってないか!? 64DDの方で『マリオ』は作っているんですよ。それは、そこではちゃんとルイージとマリオが2人並んで出てるんで、何がしかの形でルイージは使えると思うんですけども。

―― 最後に、任天堂のゲーム全体のイメージなんですが、ディズニーの影響を感じるんですけど。

**宮本** う～ん。今の僕ら、若い人も含めて育てた世代ですからね、ディズニーがね。だから、何がしか影響を受けているけど、あまりディズニーをどうのこうのとは思わないんですよ。ただ、ああいうクオリティーに負けないようにしようという目標ではあるし、ゲームをしている子供を見たときに親が安心できるようなものを作りたいというのがあるんですね。そういう意味では、ディズニーというのは、目標ですよね。でも、あまり意識してないですよ。

今までこの兄貴ばかりに出番がまわってきていたけど、ついに弟も!?

## SFC NEWS

# 「ニンテンドウパワー」ますます好調！ 1月の新作は秀作パズルだ

コンビニエンスチェーン店「ローソン」で稼働中の「ニンテンドウパワー」に、'98年1月から、新たに新タイトル『WRECKING CREW '98』が加わることが判明したぞ。

知らない人のために、念のために説明しておくと、「ニンテンドウパワー」とは、32メガのSFC用メモリカセットに容量の許す限りSFC用のゲームを書き込むことができるシステムのこと。現在書き込むことのできるソフトは下の一覧表にある104本。このうちの100タイトルは、今までに発売されたSFC用ソフトで『新鬼ヶ島前・後編』、『同級生2』そして、『WRECKING CREW '98』の4本が新作ソフトとなっているのだ。

### 往年の秀作をリメイク『WRECKING CREW '98』

『WRECKING CREW』とは、かつてFC用のソフトとして発売されたアクション要素の入った秀作パズルゲーム。それを、新しくSFC用にリメイクしたのが『WRECKING CREW '98』だ。グラフィックも新たに描き起こされ、ストーリーモードの追加など随所に進化している。また、オリジナルのFC版を楽しむこともできるというファン感涙の作りになっているのだ。

FCで好評を博したパズルゲームを、今風にアレンジしたのだ

昔懐かしのオリジナルも遊べる

### 「ニンテンドウパワー」書き換え可能タイトル一覧表（1月）

| メーカー名 | ソフト名 | 容量・SRAM |
|---|---|---|
| アスキー | ダウン・ザ・ワールド | 8M・256K |
| | RPGツクール | 8M・256K |
| | タワードリーム | 16M・64K |
| | ウィザードリィ・外伝Ⅳ | 32M・64k |
| アスミック | レナス | 12M・64K |
| | レナス2 | 32M・64K |
| | ダービージョキー | 8M・64K |
| | 鋼鉄の騎士 | 8M·64K |
| | 鋼鉄の騎士2 | 12M・64K |
| | 鋼鉄の騎士3 | 12M・64K |
| | ドカポン3・2・1 | 12M・64K |
| | ドカポン外伝 | 8M・－ |
| | 決戦！　ドカポン王国Ⅳ | 8M・64K |
| アテナ | プロ麻雀　極Ⅲ | 8M・64K |
| | 夜光虫 | 16M・64K |
| アトラス | 旧約・女神転生 | 16M・64K |
| | 真·女神転生 | 12M・64K |
| | 真·女神転生Ⅱ | 16M・64K |
| | 真・女神転生ｉｆ… | 16M・64K |
| | ラストバイブルⅢ | 24M・64K |
| | 魔神転生 | 12M・64K |
| | 魔神転生Ⅱ | 24M・64K |
| カプコン | ロックマン7 | 16M・－ |
| | ロックマンX | 12M・64K |
| | ストリートファイターⅡターボ | 20M・－ |
| | 超魔界村 | 8M・－ |
| | ファイナルファイト | 10M・－ |
| | ファイナルファイト2 | 8M・－ |
| | デモンズ・ブレイゾン | 16M・－ |
| | ブレスオブファイアⅡ | 20M・64K |
| コナミ | 魂斗羅スピリッツ | 8M・－ |
| | ツインビー～レインボーベルアドベンチャー～ | 8M・64K |
| | Pop'nツインビー | 8M・－ |
| | パロディウスだ！　～神話からお笑いへ～ | 8M・－ |
| コナミ | がんばれゴエモン3 | 16M・64K |
| | がんばれゴエモンきらきら道中 | 24M・64K |
| | それ行けエビス丸　からくり迷路 | 8M・－ |
| | 悪魔城ドラキュラ　XX | 16M－ |
| | グラディウスⅢ | 4M・－ |
| | AXERAY | 8M・－ |
| | ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～ | 32M・64K |
| | 極上パロディウス | 16M・－ |
| タイトー | エストポリス伝記 | 8M・64K |
| | パズルボブル | 4M・－ |
| | キャメルトライ | 8M・－ |
| | スペースインベーダー | 2M・－ |
| | 大爆笑人生劇場 | 8M・－ |
| | 大爆笑人生劇場～ずっこけサラリーマン編～ | 16M・64K |
| タカラ | SUPER億万長者ゲーム | 8M・64K |
| | SUPER人生ゲーム3 | 16M・64K |
| チュンソフト | トルネコの大冒険　不思議のダンジョン | 12M・64K |
| | 弟切草 | 8M・64K |
| | かまいたちの夜 | 24M・64K |
| データイースト | ヘラクレスの栄光Ⅲ | 8M・64K |
| | ヘラクレスの栄光Ⅳ | 16M・64K |
| | メタルマックス2 | 8M・64K |
| | マジカルドロップ2 | 16M・－ |
| ティーアンドイーソフト | ワイアラエの奇蹟 | 8M・64K |
| ナグザット | 超魔界大戦　どらぼっちゃん | 8M・16K |
| 任天堂 | スーパーマリオワールド | 4M・16K |
| | スーパーマリオコレクション | 16M・64K |
| | スーパーメトロイド | 24M・64K |
| | スーパードンキーコング | 32M・64K |
| | スーパードンキーコング2 | 32M・64K |
| | スーパードンキーコング3 | 32M・64K |
| | カービィボウル | 10M・64K |
| | マザー2 | 24M・64K |
| | F-ZERO | 4M・16K |
| | シムシティ | 4M・256K |
| 任天堂 | ファイアーエムブレム～紋章の謎～ | 24M・64K |
| | ファイアーエムブレム～聖戦の系譜～ | 32M・64K |
| | マリオのスーパーピクロス | 8M・64K |
| | パネルでポン | 8M・16K |
| | 平成　新・鬼ヶ島前編 | 24M・16K |
| | 平成　新・鬼ヶ島後編 | 24M・16K |
| | WRECKING CREW '98 | 16M・64K |
| ハドソン | スーパーボンバーマン3 | 12M・－ |
| | 超原人2 | 12M・－ |
| | エルファリアⅡ | 16M・64K |
| | 新桃太郎伝説 | 16M・64K |
| | 大貝獣物語 | 24M・64K |
| | アースライト　ルナ　ストライク | 24M・64K |
| | キャラバン　シューティングコレクション | 4M・－ |
| | SUPER桃太郎電鉄Ⅱ | 8M・64K |
| バンプレスト | 同級生2 | 32M・16K |
| | す～ぱ～なぞぷよ　ルルーのルー | 8M・64K |
| | す～ぱ～ぷよぷよ | 8M・－ |
| | 晦～つきこもり～ | 32M・64K |
| | 学校であった恐い話 | 24M・64K |
| ビクターインタラクティブソフトウエア | スキーパラダイスWITHスノーボード | 8M・－ |
| | つり太郎 | 8M・16K |
| | 磯釣り　離島編 | 16M・64K |
| | 海のぬし釣り | 16M・64K |
| | 川のぬし釣り2 | 12M・64K |
| | 牧場物語 | 16M・64K |
| | AⅢS．V． | 16M・256K |
| | ジ・アトラス | 16M・256K |
| | 魔女たちの眠り | 24M·64K |
| ヒューマン | クロックタワー | 24M・16K |
| | ザ・ファイヤーメン | 8M・－ |
| | スーパーファイヤープロレスリングX　プレミアム | 32M・256K |
| | スーパーフォーメーションサッカー96　WCE | 12M・－ |
| | ただいま勇者募集中おかわり | 8M・－ |
| ボトムアップ | スーパートランプコレクション2 | 4M・－ |

※赤い文字で書かれているソフトが新作で、書き換え料は3000円。それ以外は1000円となっている。

LINE UP

# 64DDで新たな"遊び"を提唱する任天堂のソフトラインナップを発表！

スペースワールド'97で任天堂が出展したタイトルは、実際にプレイできるものとビデオによる展示、合わせて全20タイトル。会場は、大きく分けて「ポケモンワールド」と「N64ワールド」で構成されており、どちらも注目のタイトルが目白押しだった。ここではとくに、そのうちの「N64ワールド」で発表されたタイトルについて、紹介していくぞ。実際にロムをプレイしてみた感想や、ビデオ映像から得られた情報など、出展状況に合わせて、内容の詳細を報告していくぞ。

ロムで出展されたタイトルは、ほとんど並ばないとプレイできない状態だった

## スペースワールド'97出展ソフトラインナップ

| タイトル | ジャンル | 発売予定 | 価格 |
|---|---|---|---|
| ヨッシーストーリー | アクション | 12月21日発売予定 | 6800円 |
| 1080°（テン・エイティ）スノーボ-ディング | スポーツ | '98年2月発売予定 | 6800円 |
| バンジョーとカズーイの大冒険 | アクション | '98年4月発売予定 | 6800円 |
| ゼルダの伝説　時のオカリナ | アクションRPG | '98年4月下旬発売予定 | 6800円 |
| F-ZERO X（仮称） | レース | '98年6月発売予定 | 6800円 |
| NBAバスケットボール（仮称） | スポーツ | '98年7月発売予定 | 6800円 |
| ポリゴンメーカー | その他 | '98年7月発売予定 | 価格未定 |
| ピクチャーメーカー | その他 | '98年7月発売予定 | 価格未定 |
| タレントメーカー | その他 | '98年7月発売予定 | 価格未定 |
| スーパーマリオRPG2（仮称） | ロールプレイング | 発売日未定 | 価格未定 |
| シムシティー64（仮称） | シミュレーション | 発売日未定 | 価格未定 |
| SIMコプター（仮称） | シミュレーション | 発売日未定 | 価格未定 |
| MOTHER3　奇怪生物の森 | ロールプレイング | 発売日未定 | 価格未定 |
| ジャングル大帝（仮称） | 未定 | 発売日未定 | 価格未定 |

※「ポケモンワールド」の出展タイトルは8～13ページに紹介しています。

## 64DD　2Dのような3D！
### スーパーマリオRPG2（仮称）

画面写真を見ただけでは、2Dなのか3Dなのかはっきりしなかった。だが、出展されたビデオから、れっきとした3D空間で、キャラが2次元的に表現されているものと判明。64DDならではの遊び方がどうなるかは、まだわからないが、飛び出す絵本のような世界になるようだぞ。

ゲームの世界が丸ごと絵本のようなのだ！

マリオがクルっと向きを変えるときに、ペラペラの紙状になっているのがわかるぞ

絵本のようなファンタスティック世界！

不気味な顔のある木々の森。カクカクっと枝を伸ばしてマリオに襲ってくる?!

キャラのアップがカットインしてきたような画面。演出方法も独特なものに

## 宮本さんのコメント
### 『マリオRPG』らしい個性を持たせた結果です

――こういうグラフィックにした理由というのは？

**宮本**　『スーパーマリオ64』が先に出て3Dのマリオのイメージが定着しているので、それとは違った『マリオRPG』らしい特徴を持たせたかったんです。そのうちのアイディアの1つがこれで、これが一番いいということで…。お城がポップアップしてきたり、敵の出現のしかたや戦いとかも、こういう物でデザインすることで新しい世界を作る。ちょうど『ヨッシーストーリー』の絵本の部分とかとデザイン的に連動していく部分がありますね。

何もかもダンボールで作った、学芸会の大道具のようなオブジェ

「いいでしょ、コレ！」とグラフィックについて語る宮本さん

## 64DD 新たな遊びの形！ マリオアーティストシリーズ

マリオアーティストシリーズとして発表されたのは左の3本。これらはそれぞれ、ポリゴンやグラフィック、キャラクタを自由にデザインできるもので、ゲームというよりは、クリエイティブな遊びができるソフトといった感じ。『ピクチャーメーカー（仮称）』で描いたものが『タレントメーカー（仮称）』に利用できるなど、ソフト同士に互換性があるのもシリーズの特徴だ。

### ポリゴンメーカー（仮称）

⬆ポリゴンをデザインできる。かなり凝った形も手軽に作れるのだ

### ピクチャーメーカー（仮称）

⬆自由に絵を描いたり、ビデオ画像を取り込んで加工したりできる

### タレントメーカー（仮称）

⬆体格の設定や顔を取り込んで、オリジナルキャラを作成できる

### 他のソフトに登場！

⬆まずは『ピクチャ〜』で自分の好きな絵を描く。これを『タレント〜』に持っていって…。

⬆⬆作ったキャラのTシャツに利用！ オリジナリティをとことん追及できるのだ！

### NINTENDO64マウス

⬆デザインするときに便利な、NINTENDO64マウスも発売

### キャプチャーカセット（仮称）

⬆テレビやビデオの画像を取り込むには、このカセットが必要

## N64 30人のレーサーが集結 F-ZERO X（仮称）

会場では、実際にいろいろなコースを走れるロムが出展された。コースは立体的な変化に富んだものが多く、チューブの外側にへばりついて激走していくコースもある。スピード感もますますで、今後の完成まで楽しみだ。

⬆このチューブの周りを、クルクル回りながら走行することができるコース

## 64DD N64の町作りに期待 シムシティー64（仮称）

会場の大スクリーンに流れるビデオの中で、アイコンを選んで町を作っているシーンや、ポリゴンで描かれた町の中を歩いていくシーンなどが確認できた。64DD版は自分で作り上げた町を、探検するなんてことができるのかも？

⬆ポリゴンで描かれる美しい町並み。町を作り上げる楽しみもひとしおだね

## N64 リアルな雪山を滑走 1080°（テン・エイティ）スノーボーディング

こちらは3つのコースを滑れるロムが出展。コースの風景はかなりリアルに表現されており、まるで本物のコースを滑っているようだ。会場のロムではできなかったが、今後は滑走中のトリックプレイもできるようになるとのこと。

⬆美しい景色の中で、スピード感あふれるスリル満点の滑りを体験できるのだ

## N64 シュートにこだわりアリ NBAバスケットボール（仮称）

NBAの迫力のバスケットボールが楽しめるソフト。会場には実際にプレイできるロムが出展された。バックダンクといった、シュートテクニックが狙って出せるようになっている点から、シュートの自由度は高くなりそうだ。

⬆このソリ具合がNBAの迫力?! スラムダンクを決める快感を味わいたい

## N64 キャラの使い分けが楽しい バンジョーとカズーイの大冒険

レア社開発の3Dアクション。これも遊べるロムが出展された。現在は、まだ開発中ではあるが、バンジョーとカズーイが持つアクションの豊富さは実感。それらを使い分けるアイディアがどうなるかが、今後の注目点だろう。

⬆オープニングデモではバンジョーがバンジョー（！）をかき鳴らして演奏する

## その他2タイトルの最新動向を報告！

会場に設置された巨大スクリーンに流れるビデオの中に、64DD『S-Mコプター（仮称）』の画面を目撃。ビデオの内容から、どうやらヘリコプターを操作して、与えられる任務を遂行していくものになるようだ。画面では燃えさかるビルの窓から人物を救出するシーンを確認。ヘリコプターの微妙な操作が必要になりそうだ。

また、制作発表以来、音さたのなかった、N64『ジャングル大帝（仮称）』もビデオ映像で確認できた。3Dのジャングルを走り回る「レオ」の動きは、アニメのように滑らか。今後の情報に注目だ。

GOODS NEWS

# 注目の最新アイテムが一挙集結！「ポケモン」グッズ販売ゾーンは押すな押すなの大盛況!!

発売中の「ポケモン」グッズはもちろん、発売前の新グッズも購入できるということで話題を呼んだのが「ポケモンライセンシー物販ゾーン」だ。出展していたのは小学館、メディアファクトリー、バンダイ、トミーの4社で、11月22日（土）、23日（日）の一般ユーザーズデーには各社とも行列ができるほどにぎわっていたぞ。

特別招待日

一般ユーザーズデー

ポケモン人気衰えを知らず!!

グッズ販売ナシの特別招待日とグッズ販売アリの一般ユーザーズデー。その差は歴然！

## 紙のポケモン出現！ 小学館

小学館ブースでは、ポケモン関連の書籍の他、パーツカット済みでノリ付け済みのペーパークラフト「ポケモンクラフト」を販売。この「ポケモンクラフト」は特別に先行発売されたもので、現在は3体セットのレギュラー版が2種類（価格各400円・税別）と5体セットのDX版（価格950円・税別）が発売中だ。

対象年齢は6歳以上。小さい子でも組み立てることができるので家族連れにも人気

全国のコンビニや玩具店、テレビゲームストア協会加盟のお店で買うことができる

今後も続々発売！

絶妙な面構成で丸みもバッチリ再現！　オトナにもおススメ

今後も登場する「DX版」と「レギュラー版」をそろえて151匹集めよう

「ポケモンクラフト」のスタッフジャンパー。欲しいけど非売品なの

コミックや攻略本、小説など書籍関係も好調に売れていました。立ち読みはダメよ

## カード第4弾登場！ メディアファクトリー

カードゲームが大ブレイクしているメディアファクトリーのブースでは、シリーズ第4弾「ロケット団」のカードを先行発売していた他、従来のカードやCDなども販売。一番人気はやはり「ロケット団」の拡張パックで、大勢の購入希望者が長蛇の列を作っていたぞ。「ロケット団」のデッキ体験コーナーも設置され、実際にゲームを楽しんでいく人も多かった。

第1弾から第3弾までのカードやCDなどを販売しているコーナーも満員

勝てば「ロケット団」カードが1枚もらえるデッキ体験コーナー

デッキを体験！

「ロケット団」拡張パック（価格291円、税別）購入者の列！

## ポケモントピック① アニメビデオレンタル開始!!

放映開始から約9カ月、ついにTVアニメ「ポケットモンスター」のビデオリリースが始まった！　当面はレンタル専用で一般販売の予定が明確になっていないのが残念だけど、まずは素直にビデオ化を喜ぼう。第1弾は第1巻と第2巻の2本で、11月27日からレンタルがスタートしているぞ。第1巻には第1話「ポケモン　きみにきめた！」、第2話「たいけつポケモンセンター！」、第3話「ポケモン！ゲットだぜ！」の3話を収録。第2巻には第4話「サムライしょうねんのちょうせん」、第5話「ニビジムのたたかい」、第6話「ピッピとつきのいし」の3話を収録。

未見の人はレンタルビデオ店へ急げ！

巻末のクイズに答えると、抽選で特別限定バッジがもらえるのだ

## ガシャポンも設置！ バンダイ

バンダイブースでは、「フルカラーコレクション」シリーズを始めとするガシャポンや、「カードダス」シリーズの新機軸「シールダス」、ラムネ菓子入りの「キャンディートーイ」シリーズなどリーズナブルな商品を中心に販売。人気の「プラコロ」シリーズや、バンダイグループの1社であるバンプレストのプライズマシンも用意されていたぞ。今後発売される新商品の情報も掲示されていて、訪れた人の注目を集めていた。

↓「プラコロ」の販売コーナー。新製品「なみのりピカチュウ」の試作品も展示

↑低価格とは思えない造形とアイデアに感服

↓シールダスは1回100円、ガシャポンは1回100円～200円で楽しめる

## バンプレストのプライズもあったゾ

ポケットモンスター　すず

↑1月に登場するコンビニキャッチャー用の景品。全12種類の「すず」だ！

ビッグサイズ　ピカチュウ&ミュウ&ピッピ

↑これはクレーンゲーム用の景品で、1月に登場。クオリティの高さに感動

↓「コンビニキャッチャーミニ」はプライズ事業部のマシンなのだ

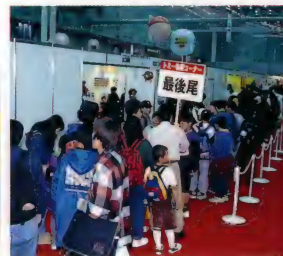
↑「ポケモン戦士」と「ポケモンボール」、「マジカルセブン」はAM事業部

↓バンプレストは、ゲームセンターなどでおなじみのプライズマシンを設置。これも行列…

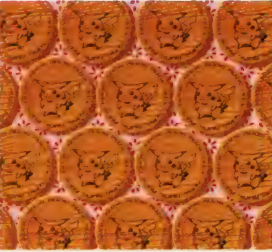
## ゲーム大会もアリ！ トミー

おもちゃやプラモ、ボードゲーム、トレーナー、CDロムなど豊富なラインナップだったのがトミーブースだ。「プラモン」シリーズのフリーザーや「モンスターコレクション」シリーズのストライク、シャワーズ、サンダースなどが11月下旬の発売より前に買えるとあって、ブース内にはお客さんが殺到！　奥で開催されていたボードゲーム大会も大盛況だった。

↑勝てば特製グッズがもらえる「ボードゲーム大会」。これはルールの説明風景

↓内部はというと、売られているものが分からないほど人口密度が高い

↑混雑緩和のため、入場制限をしているのだが行列が…。人気の証！

## パソコンにも進出！

↓アイコン、壁紙はもちろんのこと時計&カレンダー機能も搭載！

↑パソコン（Win95）用スクリーンセーバー&アクセサリ集CDロムだ

↓12月19日に、価格3500円（税別）で発売

↑「カプセルコレクション」とトミーのおねーさん。好みです

↓商品の展示ケース。招待日で空いているスキに撮影しました

## ポケモントピック② ポケモングッズプレゼントォッ!!

今回紹介した「ポケモングッズ」のうち、左に記載したグッズを読者にプレゼント！　さらに、特別招待日に行われた「編集部対抗ポケモンリーグ」の参加賞「てのひらピカチュウ　ゴールドバージョン（非売品）」も放出。希望者は、ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・希望するプレゼント品目を書き、〒105　東京都港区東新橋1-1-16　T・Mファミマガ64編集部　2月号「ポケモングッズ」プレゼント係まで送ってね。締め切りは1月20日必着だよ。

### プレゼント品目

①ビッグサイズ　ピカチュウ&ミュウ&ピッピ（いずれか1つ）…3名
②ポケットモンスター　すず（12種類の中からいずれか1つ）…3名
③スクリーンクラブポケットモンスター　…5名
④てのひらピカチュウゴールドバージョン…1名

一番貴重なのはコレ!?

↑コレクター風に言うとリペイント版。鬼レア！

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、当選者の発表については本誌4月号（'98年2月21日発売予定）で行いますが、賞品によってはメーカーの在庫の都合上発表から1～2ヵ月後に発送となる場合があることをご了承下さい。

新・たまごっち育成情報

# ボードゲームでたまごっちを育てちゃお！

64で発見!!たまごっち

# みんなでたまごっちワールド

かぶりものっち

サンタおやじっち

マリオっち

| N64 | バンダイ | ボードゲーム |
|---|---|---|
| | 12月19日発売予定 | 内部バックアップ（1） |
| | 予価6800円 | コントローラパック（1） |

## アダルトっちに育てるのだ！

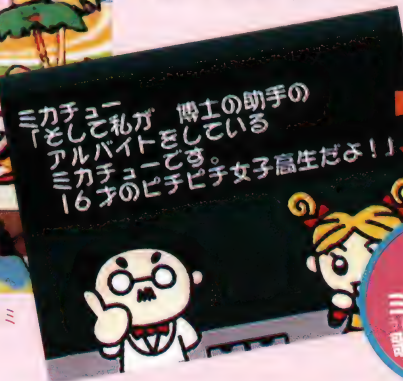


ちょっとの間もじっとしいないたまごっちたち。反応を見ているだけで楽しい



ゲームの説明中、バックにミカチューの歌が流れるぞ

### すごろく感覚で楽しめる新しい「たまごっち」の世界

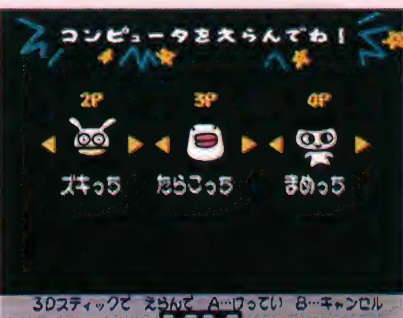
N64版の『たまごっち』はボードゲームタイプ。すごろくのように、いろんなイベントが用意されたマスを進み、たまごっちを「アダルトっち」に育てていくのだ。育成には「変身パワー」と呼ばれるポイントが必要で、これは、たまごっちのお世話をしたり、特定のマスに止まることで手に入る。お世話をするときには、「お世話ポイント」が必要になるぞ。

## 卵も生まれます！



上手に育てれば、卵を産んでくれる



コンピュータと対戦するときは、相手のキャラクタを選んでおくのだ

### 3つの「たまごっち」＋αのキャラが登場

登場するたまごっちは『たまごっち』『新種で発見!! たまごっち』の計22キャラ。しかし、N64版では37ものオリジナルたまごっちが用意されているのだ。これは「熟たまごっち」と呼ばれるもので、優勝したたまごっちがさらに変身するというもの。

# 頭・運・指先をフルに使って優勝を目指せ！

たまごっちは、育成パワーがいっぱいになると1段階成長する。自分のたまごっちを早く3段階目の「アダルトっち」に育てて優勝するためには、いろんな効果を持つ「カード」や、マスをうまく使いこなすことが必要だぞ。

## 4つのコマンドでたまごっちを育てる

自分の順番がまわってきたら、サイコロをふる「サイコロ」、たまごっちの状態を見る「ステータス」、全体マップを見る「マップ」、持っているカードを使う「カード」のいずれかを選択。このコマンドが終了したあとは、「育成モード」に入り、食事をあげたり、遊んだりしてたまごっちのお世話をしてあげることになる。

⇧育成コマンドはおなじみのものばかり

## 止まれば何かが起こる！楽しいボードのマス目

ボードの上にあるマスは全部で21種類。どのマスに止まっても何らかの効果があり、これがたまごっちの育成に大きく関わってくるのだ。マスで起こる数々のイベントは、ミニゲームで遊んだり、たまごっちの反応を見たりと楽しいものがいっぱい！

### 変身パワーに関するマス

変身パワーに関わるマスはいくつかあるが、そのマスに止まれば変身パワーが増えたり減ったりするものや、お世話の効果がアップする、といったタイプが多い。この中でも、ちょっと変わったものが「アクシデントマス」。これは、落ちてくるタライをたまごっちがよけられるかどうかで結果が変わってしまうものなのだ。

ふえたり

⇧プラスのマスでは育成パワーがアップ。たまごっちもニコニコ

減ったり

⇩マイナスのマスではパワーダウン。ごきげんもナナメかな

⇧ごきげんを上げると、ポイントもアップ

### カードのもらえるマス

このマスでは、いろんな効果をもつ「カード」がもらえる。相手から変身パワーを奪うなどの便利なものもあれば、ほかのプレイヤーのウンチを勝手に回収してしまうといった、やっかいなカードもある。使いどころが重要なのだ。

カードを もちきれないよ！
すてるカードを えらんで
Aボタンで ポイしてね。

⇧どこでカードを使うかがポイントになる

### イベントのおきるマス

イベントの起こるマスには、たまごっちのごきげんをよくしたり、おなかをいっぱいにしてくれるものがある。ショップマスでは育成用のアイテムが買えるぞ。

⇩ミカチューのアイテムショップでは、たまごっちに食べ物を買ってあげられるぞ

⇧カジノではお世話ポイントを賭けてのギャンブルができる

### ミニゲーム対戦のマス

「みんなでゲームマス」に止まると、4人のプレイヤーによる対戦モードに突入する。用意されているミニゲームは全部で10コ。この中からルーレットで1つのゲームを選んだら、対戦開始！この勝負に勝てば、変身パワーを稼ぐことができるぞ。

**UFOキャっち！**
画面内を飛び回るUFOをつかまえる。一番多くポイントを稼いだ人の勝ち

**ビリビリいやっちビリもいや！**
電流の流れる壁にたまごっちをあてないように、うまくゴールまでたどり着かせるのだ

**勝負！ふうせん居合い割り！**
よーい、どん！の合図が出たら、素早くボタンを押して、空に浮かぶ風船を割る

**あっちココっちたまタッチ！**
コントローラ上を動き回る自分のたまごっちが、どこに止まったかを当てるのだ

**パネルでBANG！**
見本に出されたパネルと同じ絵柄のパネルを素早く打ち抜くゲーム。3ポイント先取

**ひっぱれあっぱれ！**
綱引きのゲーム。綱を引く力を表す「パワーゲージ」をタイミングよく止めるのがコツ

**ポイポイうんちくん！**
自分にくっついているウンチを30秒の間により多く他人になすりつけるゲーム

**ドリルでGO！**
3Dスティックをグリグリ回して地面に穴を掘り、地下水に早くたどり着けば勝ち

**落ちもんゲットだぜ！**
30秒の間に落ちてくるアイテムを拾いまくり、得たポイントが一番多い人の勝ち

**ねらってポン！**
30秒の間に飛んでくる爆弾やお皿にボールをぶつけてポイントを稼ぐゲーム

# 競技解説＋攻略

## リュージュを解説、さらに全種目を最速攻略

# ハイパーオリンピック イン ナガノ64

NAGANO '98

| N64 | コナミ | スポーツ |
| --- | --- | --- |
| | 発売中 | コントローラパック対応(4) |
| | 6800円 | |

## 最後の1種目 リュージュを解説するぞ

これまで、収録されている7競技（13種目）を解説してきたが、残るは1種目のみとなった。その最後の1種目、リュージュについて解説するぞ。リュージュは氷のコースをそりにのって滑降する競技で、ボブスレーに似ているが、4人ではなく1人か2人（ゲームでは1人）行うのが特徴だ。

基本は同じ

⇧ボブスレーと同じ操作でそりを操る

⇧リュージュの速度は時速120キロ。タイムは1000分の1秒まできそうのだ

## リュージュ コーナー操作が重要

リュージュの操作は、まずタイミングを見計らってスタートしたら、ボタンをひたすら連打して進む。一定の地点まできたら選手が仰向けになってそりが滑りはじめるので、そこからはボブスレーと同じように、3Dスティックを使ってバランスをとって、壁に接触しないようにしながら滑り降りていく。

連打＋コントロール

L・R交互に連打

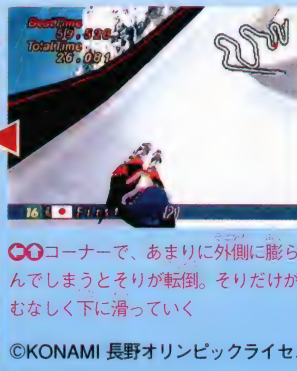
タイミングを見て

⇧まず、左右するゲージの最高点を狙ってLかRを押す。ここはタイミングだ

⇧このくらいで押せれば最高だ

⇧この時の速度でタイムが大きく変わる

Oh!No～

バランスを取る

⇦⇨コーナーで、あまりに外側に膨らんでしまうとそりが転倒。そりだけがむなしく下に滑っていく

⇧壁にぶつからないように左右に調節

## 全種目を制覇するためのワンポイント講座

ここからは、オリンピックモードの全種目メダルを取れるように競技毎にワンポイント攻略をしていくぞ。まず、全種目にいえることは、どの国の選手を使っても操作性は変わらないということ。ただし、カーリングだけは、敵チームの手強さが変わってくる。自分がカナダのような強国を使ってしまうのも一つの方法だ。

### 好きな国を選べ！

⇧世界16ヶ国から選択可能だ

⇧やっぱりプレイするなら日本選手を使って、金メダルを取りたい

## アルペンスキー＆スノーボードGS

アルペンスキーのGS、ダウンヒルとスノーボードのGSでは、まず無駄なエッジをかけないこと。エッジは早めに、短くが基本だ。それからスキーでもスノボでも、大回転では旗ギリギリを通ってコースロスを防ぐことだ。赤い旗は右、青い旗は左と覚えておこう。

⇧右に赤、左に青を覚えていけば慌てずに曲がることができるぞ

### 旗ギリギリを攻める！

⇧旗に当たるぎりぎりを滑れ!!

⇧エッジは、なるべく早めに、短く掛けた方が減速せず滑れる

⇩滑降はあまり左右に振られないがスピードがある分減速すると痛い

## フリースタイルスキー エアリアル

無理して難しい技を登録して失敗するよりは難易度の低い技を決めた方がいい。着地はスキーが雪についたらすぐにBボタンだ。

### 確実に決める！

⇧ひたすら連打。技は、確実に決められる技を選ぼう

## スノーボード ハーフパイプ

まず、自分が使う技を必ず決めておいて、その技のコマンドは必ず覚えておくこと。それでも上手く行かないときは、簡単な技から練習しよう。

### コマンドを覚える

⇧覚えておけば慌てずにすむぞ

## リュージュ＆ボブスレー

リュージュとボブスレーはコースが同じなので、まずそのコースを覚えること。あと、ボブスレーのスタートでは、均等なタイミングで選手を乗せるように。

⇩最後に4人まとめて乗るより、均等に4人乗った方がスピードに乗れるのだ

## スピードスケート 500M＆1500M

ゲージをよく見て、なるべくゲージの端でL、Rボタンを押す。気をつけるのはスタートとコーナーのときのタイミング。コーナーでは、曲がった後にどうしてもタイミングが早くなりがちなので落ち着いてゲージを見ることだ。

### コーナーに気をつける

⇧コーナーの曲がりおわりは、ついタイミングが速くなってしまう

## スキージャンプ ノーマル＆ラージヒル

ジャンプでは、まず踏み切りのタイミングを覚えること。空中に飛び出したらなるべくギリギリまで前傾姿勢を保つ。とはいえ、着地で倒れてしまうと0点なので注意。また、空中で急激に角度調節をすると失速してしまうぞ。

⇧風の影響もあるので注意しよう

## アイススケート カーリング

まず、思ったところにストーンを投げられるようする。何より相手チームとの駆け引きが重要。カーリングは後投げが有利。先に投げるときはサークルの手前に止めてブロックするようにしよう。

⇧手前に止めれば相手のストーンのブロックにもなってジャマできるぞ

SDとリアルモードの技コマンドを公開！

# 飛龍の拳ツイン

ひりゅうのけんツイン

## 実戦プレイガイド

| N64 | カルチャーブレーン | 格闘アクション |
|---|---|---|
| | 発売中 | コントローラパック（1） |
| | 6980円 | 振動パック対応 |

⬇ゲージが満タンで使える秘奥義は強烈！

⬆リアルなキャラたちの技と技がぶつかる！　技のつながりを見いだすのだ！

## キャラクタ別にコマンドが異なるリアルモード

リアルなキャラクタで本格的な格闘を楽しみたいなら、リアルモード。技の出し方はキャラクタごとに異なっており、スーパーテクニックやスーパーディフェンスといった、特殊な技を駆使する楽しみもひとしおだ。このモードでは軸移動、いわゆる「かわし」が可能だが、軸移動のないルールも選択できる。また、段位認定で自分の実力も試すことができるぞ。

## リアルモード技コマンド

リアルモードの技コマンドを紹介。記号意味は欄外を参照。技名後ろのカッコ書きは、STはスーパーテクニック、SDはスーパーディフェンスの意味。どこに攻撃されたときに対応するかは上ー上段、中ー中段、下ー下段で示し、どんな攻撃に対応するかはPーパンチ、Kーキックで表記。

| 昇龍 | |
|---|---|
| ダンシングアロー | ↘▽A |
| コンボサマーソルト | BBB←A |
| スピニングエルボー | ↓←B |
| ビートラッシュ | BBBBB |
| コンボハイスピン | BBBA |
| スウィングDDT | ↓→▽ |
| ロースピンキック（上ーST） | ガード中↓▽ |
| ジャンピングソバット（下ーST） | ガード中←▽ |
| ドラゴンシュート | ←→B |
| ソレントレスアサルト | ←↓→▽ |

| 龍飛 | |
|---|---|
| 旋風脚 | ↓←▽ |
| 龍王脚 | →↓↘▽ |
| 連環旋風脚 | BBBA |
| 連拳旋烈風 | BBAAA |
| 連拳烈風腿 | BBAA↓AA |
| 龍牙連脚 | ↓←AAA |
| 龍旋風 | ↓↓AA |
| 二起脚（下ーST） | カード中←▽ |
| 上架頂肘（上PーSD） | カード中←B |
| 飛龍の拳 | ←↓→▽ |

| 元涯 | |
|---|---|
| 発連拳烈風腿 | BBAA↓AA |
| 双飛脚 | ↘▽A |
| 旋風脚 | ↓←▽ |
| 連環掃腿 | BBB↓A |
| 連拳脚刀 | B↓BBA |
| 龍牙連脚「下牙」 | ↓←A←AA |
| 龍牙連脚「上牙」 | ↓←AAA |
| 上架頂肘（上PーSD） | ガード中←B |
| 閉門脚（下KーSD） | ガード中↙+A |
| 発頸 | ←→▽ |

| ミンミン | |
|---|---|
| 埋伏勢 | →←B |
| 連環飛旋斬 | BBB→A |
| 旋斬斧 | ↓←A |
| 寿鶴拳 | BB←B←B |
| 夢幻蝶舞 | BB↓AAAA↓A |
| 蝶舞三連脚 | ←→AAA |
| 円旋蝶舞 | ↓↓AA |
| 舞鶴（下ーST） | ガード中←▽ |
| 螺旋落（中KーSD） | ガード中↙+A |
| 麒麟撃 | ←→▽ |

| ハヤト | |
|---|---|
| 逆回し蹴り | →←A |
| 浴びせ蹴り | ↓←A |
| 真爪牙 | BBBB |
| 幻流華 | →↓↘▽ |
| 幻 | A↓A |
| 疾風 | B←BB |
| 陽炎 | AA |
| 竜巻蹴り（下ーST） | ガード中P▽ |
| 砌（上ーSD） | ガード中←B |
| 神技　闇蛍 | ←↓→▽ |

| レッドファルコン | |
|---|---|
| ジャンピングニー | ↓→▽ |
| ブラッドムーン | ↖▽ |
| ローリングソバット | →BA |
| トリプルパンチトマホーク | BBBA |
| クリムゾンソーサー | ↓↓AA |
| ダッキングアッパー | ガード中↓▽ |
| バイリックバーセラルド（上ーST） | BBBB |
| スカーレットランサー | →▽A |
| デスバイス（投げ） | ガード中↙A |
| ブラスティングランサー | ←↓→▽ |

| ケイト | |
|---|---|
| レッグラリアート | ←→A |
| ヒールスラッシュ | ↓←A |
| コンボローストライク（闘気） | BB→BA |
| コンボトップスピン | ↓↓AA |
| イリュージョンサマー | ↘AAA |
| イリュージョンスライサー | ↘AA↓A |
| レッグスライサー（上ーST） | ガード中↓▽ |
| スペースローリングニー | →←▽ |
| ナイアガラドライバー（投げ） | ←↓→▽ |
| ライジングサマー | ↓↑▽ |

| RAIMA | |
|---|---|
| SYOGETU | ↖▽ |
| SOUKAKU | BBA |
| RANGETU | ↓←B |
| ABISE | ↓←A |
| URASOUGA | BBBA |
| HARAI（上ーST） | ガード中↓▽▽ |
| TATUMAKI（下ーST） | ガード中←▽▽ |
| RAKURAI（投げ） | →←▽ |
| TENRAI（背後投げ） | →▽ |
| HIRAIZIN | →←↓↑ |

※コマンドの記号は、矢印は十字キーまたは3Dスティックを入れる方向、▽はCボタンユニット下、AはAボタン、BはBボタンを意味しています。

# 飛龍の拳ツイン

## 共通コマンドで技を繰り出すSDモード

SDモードは、技の出し方が共通のコマンドになっているので、格闘初心者でも手軽に楽しめる内容だ。コマンド自体も複雑なものは少なく、連続技や秘奥義がガンガン繰り出せるぞ。また、このモードでは200種類にも及ぶ「おたから」を集めて、キャラクタを成長させていくことが可能だ。

## SDモード 技コマンド

SDモードの技のコマンドを紹介。コマンド中の記号は、矢印は十字キーまたは3Dスティックを入れる方向、▽、◁はそれぞれCボタンユニットの下と右を、AはAボタン、BはBボタンを表している。各キャラクタの欄に○があれば、そのキャラが使えることを意味している。

| 技タイプ | コマンド | 龍飛 | ハヤト | ワイラー | 昇龍 | 夕華 | スザク | パワーズ | ロボの花 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 大技 | ▽ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 対空技 | ↑▽ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 突撃技 | →▽ | ○ | ○ | ○ | ○ |  | ○ | ○ | ○ |
|  | ←→▽ |  | ○ |  | ○ | ○ | ○ | ○ |  |
| 闘気 | ↓→▽ | ○ | ○ |  | ○ | ○ | ○ |  | ○ |
|  | ↓↑▽ |  |  |  | ○ |  |  |  |  |
| 通常投げ | 接近中▽ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ダウン投げ | 接近中▽ |  |  | ○ |  |  | ○ | ○ |  |
| 必殺投げ | 接近中↓→▽ |  |  | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
|  | 接近中→←▽ |  |  |  | ○ | ○ |  | ○ | ○ |
|  | 接近1回転▽ |  |  |  |  |  |  | ○ | ○ |
| ダウン攻撃 | ▽ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| スーパーテクニック | ↓▽ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
|  | ←▽ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| スーパーディフェンス | ガード中←B | ○ | ○ | ○ |  | ○ | ○ | ○ |  |
|  | ガード中←A | ○ |  | ○ | ○ | ○ | ○ |  |  |
|  | 接近中→←B |  | ○ |  |  | ○ |  |  |  |
|  | 接近中←→B |  |  |  |  | ○ |  |  |  |
| 秘奥義 | ◁ | ○ | ○ | ○ | ○ |  | ○ |  | ○ |

※コマンド中「1回転」は、十字キーまたは3Dスティックを1回転の意味。

⬇こ〜んな宙を舞っちゃうような豪快な技もボンポン出せちゃう！

⬆簡単なコマンド入力で、ド派手な技をガンガン繰り出せるのだ

## どんどん強くなれ！

⬅一戦勝ち抜くごとに、経験値が与えられる。勝ちまくって強くしていくのだ

## おたからを集めてパワーアップせよ！

「おたから」はおもに、大会で優勝するか、お店で購入して手に入れていく。「おたから」にはキャラの攻撃、防御力を上げる武具や消費アイテムのほか、攻略法やオートガードなどの便利機能が使えるようになるものもある。さらに「おたから」は、戦闘で経験を重ねることで、どんどんパーワーアップさせることができるぞ。

### お店で入手

⬆大会の賞金を利用して、店で「おたから」を購入することもできる

### 大会で入手

⬆大会に優勝すると、賞品としてさまざまな「おたから」がもらえるぞ

⬇大会に出ると、始めに装備する「おたから」の選択画面に。強い武具をつけたいね

## 一定に達すると…

### レベルアップ

⬅⬆経験値がたまると、装備品がレベルアップ！ さらに上げていくと異変が…?!

### 別のおたからに！

⬇なんと、1ランク上の「おたから」にパワーアップしたぞ！

# エアロマシン最速攻略

## エアロマシンの基本操作とコース別のおすすめマシンも紹介していくぞ!!

# AERO GAUGE
エアロゲイジ

| N64 | アスキー | レース |
|---|---|---|
| | | 内部バックアップ（1） |
| | 12月19日発売予定 | コントローラパック（1） |
| | 7800円 | ―― |

## 操作テクニックとレース上での注意点をポイントごとに解説

最高スピードは、時速1000キロにまでおよぶエアロマシン。このモンスターマシンを巧みに、そして速く操作するには、それなりのテクニックが必要だ。そこで今回は「エアロマシンパイロット養成講座」を開設。速く走るための基本的な操作の説明と、注意点をレクチャーしていこう。

### 時速1000キロ以上のエアロマシンを操作するのだ!!

⇧時速1000キロを超えると、機体のバランスをとるのが非常に難しく、ぶつかりやすい

### 速さの限界に挑戦!! ドリフトダッシュを極めろ

このドリフトダッシュをマスターすれば、ラップタイムは確実に縮まる。コツは、最初にドリフトするとき、スピードダウンする前にアクセルを押すこと。素早い操作が必要になるぞ。

**①ドリフトして旋回**

⇧機体を傾けてドリフト態勢へ入る

**②ドリフト中にアクセルを離す**

⇧チョットだけスピードがダウンするが

**③もう一度アクセルを押す**

⇧グーンとスピードアップしていく

**飛んでけエアロ!!**

### 水温計に注意

ドリフトダッシュをすると、エンジンの温度が急激に上昇する。そのため連続使用するとオーバーヒートするので注意しよう。



⇧この水温計を気にしながら、ドリフトダッシュを狙っていこう！



⇧オーバーヒートするとタイムロスだぞ！

### ダッシュボードを利用

矢印が描かれたプレートの上でドリフトダッシュをすると、さらにスピードアップ!! かなり速いので、その後の操作ミスに注意！

⇦収拾がつかないほどスピードが上がる

エアロマシン最速攻略

# エアロゲイジ

## 5台のエアロマシンの性能を熟知しコースに合わせて選択

最初に選択できるエアロマシンは全部で5台。それぞれの性能は最高速やステアリング、ボディの耐久性など6つの項目にわかれていて、マシンによってそのバランスが違う。まずは特徴を知ろう。

### インターセプター

最高速度は全マシン中トップクラス。初心者でも扱いやすい機体なので、安心して乗ることができる。だがコレといった特徴がないので、物足りないかも…。

### ゼロ（グルーヴライダー）

最高速度はそれほどでもないが、ドリフトダッシュをしたときの加速力はバツグン。しかし機体の耐久性が低く、オーバーヒートしやすいのが難点だ。

### ゲスペクス

とにかく機体の耐久性に優れているので、チョットやソットでは壊れない。パワー重視のマシンなので速く走ることには向いていないかも。チョットあつかいづらい。

### ミーティア

耐久性、最高速度は全マシン中最低。そのかわりステアリングが軽いので、道幅の狭いところでも走りやすいという長所がある。ドリフトダッシュ連発が勝負のカギ！

### フサハ

速く走りたかったらコイツ！　ステアリング、加速力は最悪だが最高速度、機体の耐久性はとにかくバツグン。また、オーバーヒートしにくいので、スピードコースには最適なマシン！

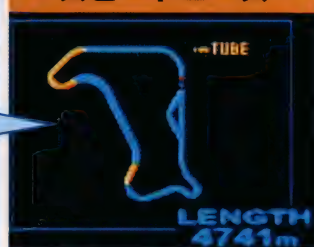
## 4種類のコースはこのマシンでアタック

今回は最初から選べる、4つのコースのおすすめマシンを挙げてみた。スピード重視のコースと、急カーブの多いコースとで同じ走りかたをしていては、エアロマシンパイロットとしては失格。コースのポイントを理解するのだ。

### スピードコース

おすすめマシン
●インターセプター
●フサハ

こちらは逆に最高速度重視。ドリフトダッシュを使って、最高速度をキープするのが望ましい。

TUBE
LENGTH 4741m

⇧急カーブも少なく、直線勝負だ

### テクニカルコース

おすすめマシン
●ゼロ
●ミーティア

カーブの多いコースは、ステアリングが優れているものが力を発揮する。最高速度は、あまり重視されないのだ。

LENGTH 4684m

⇧ウネウネしたカーブがビッシリ

### フサハのパワーでダッシュ!!

タグラグ

このコースは典型的なスピードコース。オーバーヒートしにくい「フサハ」を使って、ドリフトダッシュをガンガン使っていこう。スタート直後のダッシュボードを使って時速1000キロを狙え！

ダッシュボードを使いこなせ!!

⇧⇦とにかく普通にドリフトダッシュしたときと、スピードの上がり具合が違う。乗らなきゃ損だ

### インターセプターがグーッ!

ビキニアイランド

ここでは、スピードをいかに殺さずにカーブを曲がるかが重要になってくる。非常にバランスのとれた機体の「インターセプター」がおすすめ。チューブの中でのドリフトダッシュを試みよう。

バランスのとれた機体が走りやすい

⇧狭いチューブが複数用意されている

### ゼロのステアリングが光る

シノワポリス15124

とにかくコースの幅がせまく、直角カーブが多いこのコース。ステアリングの軽い「ゼロ」が使いやすいぞ。直角カーブはドリフトで抜けるのだが、狙えたらドリフトダッシュを使っていけ！

⇧直角カーブで機体をぶつけないように気をつけよう。こんなカーブが、いくつも存在するコースだ

⇧道幅が広いところだったら、果敢にドリフトダッシュを使っていこう。タイムの違いがわかるぞ

ステアリング命

### 上下の動きはミーティア

アースクリームサーキット

上下の操作が多くなるこのコース。このコースも、「ミーティア」や「ゼロ」がおすすめ。だが直線は道幅が広く、ドリフトダッシュを狙えるので、「ミーティア」のほうがあつかいやすいぞ。

早い反応で機体を操作

⇧ミーティアは機体を速く上昇させられるので、こういった上下における障害は、簡単にクリアできる

# N64になってついにバトルロイヤルを実現

# VIRTUAL 64 PROWRESTLING
## バーチャル・プロレスリング64

| N64 | アスミック | プロレス |
|---|---|---|
| | 12月19日発売予定 | 内部バックアップ（1） |
| | 予価6800円 | コントローラパック（1） |
| | | 振動パック対応 |

## 多種多様な選手や技を使いこなせ

いろんな選手が登場するプロレスゲームのシリーズ最新作がN64で登場だ。ストロングやルチャなど、あらゆるスタイルを網羅している特徴はそのままで、N64では、レスラーの動きや仕種が細かくなり、スピリッツのゲージが加わった。ゲージが満タンになると、選手がキレて大技が出せるのだ。

### レスラーは78名＋α

登場するレスラーの総数は7団体、78名。さらに隠しレスラーもいるぞ

### プレイヤーオリジナルのレスラーを作ろう

このゲームのもうひとつの楽しみが「レスラーエディット」。このモードでは、ゲーム中に登場するレスラーを選択、名前やコスチューム、カラーなどを変更して、オリジナルのレスラーを作ることができる。

作ったレスラーは全てのモードで使えるので、実在のレスラーや、逆にまったくのオリジナルレスラーを作って登場させれば、さらに試合が盛り上がること請け合いだ。

コスチュームだけでも126種類の中から選択することが可能だ

試合後には試合内容を評価。試合が盛り上がったかどうかも分かる

### エプロンでの攻防

ロープを挟んでの攻防も加わり、試合がよりスリリングに

技を食らうなどでゲージが溜まる。満タンになればキレるぞ

## 簡単な操作で豊富な技が出る

このゲームで使える技の総数は千以上。しかも、難しい操作を必要とせず、ボタンの組み合わせで技が出るため、アクションが苦手な人でも大丈夫だ。

### AorBボタンを押せば技が出る

出せる技は相手との距離やボタンを押す長さなどによって変わる

タイミング良くボタンを押すだけで、簡単に技が出せるのだ

ダウンした相手を攻撃することも可能。さらにダメージを与えてからフォールしろ

## 趣向の違う6つのモードが楽しめる

遊べるモードは全部で6つあり、モードによってはさらにシングル、タッグなどが選べる。また、今作では「バトルロイヤル」が登場。4人同時プレイも可能だ。

公式戦

それぞれの団体のヘビー級王座やタッグ王座などのチャンピオンとなるのが目的

イルミネーション

最大5人のチーム同士で勝ち抜き戦を行う。選手の順番が勝敗の鍵を握るぞ

バトルロイヤル

4人同時で行われる問答無用のデスマッチは、かなり白熱した展開になる

## 市長となって未来都市を開発していこう

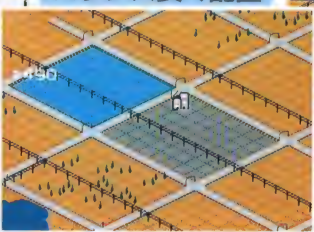
# シムシティ SIM CITY 2000

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR

| N64 | イマジニア | シミュレーション |
| --- | --- | --- |
| | '98年1月30日発売予定 | コントローラパック（1） |
| | 6800円 | |

### 惑星を開拓して都市を建設しよう

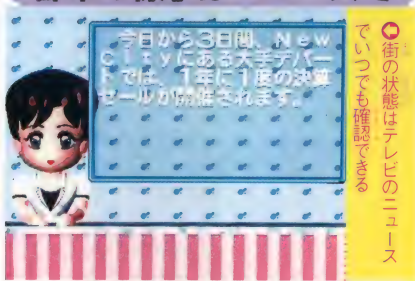
多くの機種にも移植された、同名タイトルの未来都市開発シミュレーションが登場。リアルタイムで進行するなか、プレイヤーが市長となって土地を開拓、さまざまな施設を建設しながら人口を増加させ、都市を発展させるのだ。

**バランス良く配置**

↑まだ、ただの荒野だ。画面に出てくるアドバイスに従って開発する

↑公害などにも注意して建設する

←バランス良く開発していき、ようやくここまで大きくなったぞ

### さまざまな新要素をN64版では追加

N64版では、ストーリーやミニゲームの追加、システムの改良など、さまざまな面でパワーアップ。今まで家庭用ではイマイチ使いづらいと不評だったアイコンも、サークル状に配置することで、3Dスティックを使ったスムーズな操作が可能になっている。

**N64ならではのサークルアイコン**

↑→3Dスティックを傾けるだけで、簡単にアイコンを選べるようになった

**都市の様子はニュースで**

→街の状態はテレビのニュースでいつでも確認できる

### ストーリーが加わった

新たに加わったオリジナルのストーリーは章立てで進行。第一章でシム星を開拓していくと宇宙に進出、その後の第二章でスペースコロニーに移るといった感じ。

**第一章・シム星**

↑第一章は基本編。まだ、この章ではミニゲームなどは登場しない

**クリア条件を満たすと**

**宇宙に発進!!**

↑宇宙に発進するシーン。ストーリーの要所にはデモが挿入される

**第二章・スペースコロニー**

←第二章は応用編だ。ミニゲームなどオリジナル要素はこの章から楽しめる

### ミニゲームも凝ってる

ミニゲームも大幅にパワーアップしている。たとえば、外宇宙から侵略してくる敵を撃退することで街が破壊されるのを食い止めたり、宇宙から落ちてきた怪獣の育て方でストーリーに変化が表れるなど、結果がそのまま本編に反映されるようになった。

↑侵略者を撃退するシューティング。失敗すると街に大きな被害が出るぞ

↑怪獣の育成シミュレーション。街を住みやすい状態に保つのがポイント

**恋人が作れる!!**

←極めつけは恋人を作る恋愛シミュレーション。本編そっちのけで遊んじゃう!?

# スノボキッズ Snobow Kids

## 3種類のスキルゲームとスノーボードの秘密を追っていく!!

| N64 | アトラス | レース |
|---|---|---|
| | 発売中 | コントローラパック（1）振動パック対応 |
| | 6800円 | |

### キッズたちの個人種目スキルゲームは3種類

このゲームはキッズたちとのレースを楽しむ「バトルレース」のほかに、キッズ個人の能力を試すことができる「スキルゲーム」が3種類用意されている。それぞれキッズの射的技術、操作技術、そしてトリックテクニックを競う種目があり、記録の保存も可能だ。

華麗なトリックを競うゲームもあり、そのコースには、ハーフパイプも設置されているのだ

### トリックゲーム

専用コースを使って、ひたすらトリックポイントを稼いでいくゲーム。コース内には、ハーフパイプやジャンプ台、丸木橋などが設置されているのだ。

ハーフパイプで、バック転を華麗に決めるジャム

ジャンプの最高地点で決めようぜ！

丸太でできた橋を、バランスを崩さずに滑っていくぞ！

ハーフパイプで連続トリック!!

### シュートクロス

コース上でジャマをしている雪ダルマを、専用の銃で撃ちながらゴールまで滑走していくゲーム。弾丸は10発ストックされ、撃つと自動的に増えるぞ。

雪ダルマが粉々に。制限時間内に多く壊すのだ！

雪ダルマを破壊

Zトリーガーで発射

狙いをつけて弾丸を発射すれば、当たるはず

弾丸は発射されると真っすぐに飛んでいくぞ

### スピードクロス

コース上に落ちているスピードファンを拾いながら滑走して、コース1周のタイムを競うゲーム。連続でスピードファンを獲得して、タイムを縮めるのだ。

スピードファンを装着しつつ、トリックも決める！

タイムを縮めろ!!

**スピードファン**

スピードファンを拾うと自動的に使用され、スピードがアップする

猛スピードで滑走していくぞ

### コースに合わせて選べる3種類のスノーボード

キッズたちは3種類のボードから好みのボードを選択して、各ゲームに挑むことができる。ボードは大きくわけて、スピード用、トリック用、そしてバランス型の3つが用意されているぞ。

ボードの種類によって滑りかたが変わるぞ

**フリースタイル**

スピードは望めないが、トリックが決めやすい

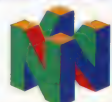
**オールラウンド**

初心者におすすめ。すべてにおいて平均的なボード

**アルペン**

スピードがもっとも速いが、細かいターンに不向き

NINTENDO64

# スノボキッズ
# Snobow Kids

あの手、この手で
ライバルたちをぶっ飛ばそう！

**好評発売中**

NINTENDO64 専用ソフト

アクションスポーツレースゲーム（1～4人用）　希望小売価格**6,800円**（税別）

- ●お金をひろってアイテムを購入できる、新感覚レースゲーム登場！
- ●回転、グラブといった「基本トリック」などを決めて、ライバルたちに差をつけよう！
- ●３種のボードをフル活用しよう！さらにゲームが進んでいくと…
- ●レースは4人まで参加可能！みんなで熱いバトルを繰り広げよう！！
- ●障害物などにぶつかると、ブルっと震える「振動パック」で楽しさ倍増！

振動パック対応　コントローラパック対応 121



流星野郎のGAME MAX（ゲームマックス）
ラジオ日本（ダイヤル1422kHz）毎週金曜日24：00～24：30
AM KOBE（ダイヤル558kHz）毎週金曜日22：30～23：00
ON AIR！

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
アトラステレフォンサービス 03-5261-2356（毎週月･水曜日 15:00～18:00 祝祭日除く）
インターネットアドレス　http://www,CSK-inet.or.jp/amuse/atlus

■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお電話ください。　管理部総務課 TEL 03(5229)7115(直)

ATLUS
株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

スタースイープ

# ー今、明らかにされる StarSweep の軌跡ー

## アーケード版発売
衝撃のデビュー！

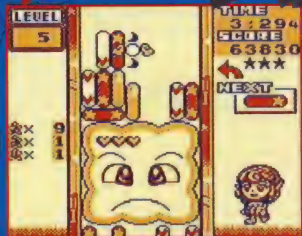
トリッキーなゲームシステムが全国のゲームセンターで話題に！

## プレイステーション版発売
ご家庭に進出！

オリジナルモードが追加され、よりじっくりと遊べる内容に。

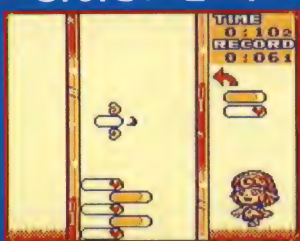
## ゲームボーイ版発売
ついに携帯化！

ゲームボーイでしか遊べない『もんだいモード』が登場！

# 多彩なモードを全てクリアせよ！

**一人プレイモード**
クリアをめざせ！そしてレベルを上げろ！

**二人対戦モード**
通信ケーブルを使えば、二人での対戦が可能だ。

**ストーリーモード**
あら、ミント
また やられにきたの？
連鎖と同時消しで攻撃し、相手のHPを奪え！

## もんだいモード

ゲームボーイ版オリジナルモードの全容が明かされる！
次々と襲いかかる難問の嵐……

ルール1．画面右に表示されているブロックしか使う事ができない。
ルール2．最後のブロックを置くまで、ブロックが消えてはならない。

解決。

これはまだまだ初期段階、"にゅうもん"モードの一例だ。この先のモードはさらに難易度を上げて続いてゆく。

にゅうもん → かんたん → ふつう → むずかしい → 超むずかしい → マニア → その先に待ち受ける裏面とは…？



153 東京都目黒区青葉台3-1-12
☎03·3464·8333（ソフトウェア営業部）
株式会社 アクセラ

GAME BOY

PACK IN SOFT

シアワセめざして牧場づくり。

POWER

GAME BOY pocket

前田 愛・亜季

# 牧場物語 GB

ぼく じょう もの がたり ジーピー

あの、ほのぼのゲームのGB版、

# 新発売!!

価格3,980円（税別）

## 自分だけの牧場をつくろう!!

荒れ地を切開いて作物や動物を育てよう。
ほのぼのとした牧場生活が楽しめるよ。

- 通信機能で動物や種を交換できる
- 主人公は男の子も女の子も選べる
- 電源を切っている間も物語は進む
- 隠しアイテムやイベントもいっぱい

## オリジナルウオッチ プレゼント実施中!!

お買い上げの方の中から、抽選で
**2000**名に牧場物語GB
オリジナルウオッチが当たる!!

パック イン ソフト本部
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
〒150 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル
TEL.03-5466-1757（10:00～17:00 土・日・休日を除く）

最終ゾーンコース攻略

# 宇宙へ行く方法とフューチャーゾーンの4コースを完全ガイド！

# ディディーコングレーシング

ウィズピッグとの最終戦に挑むための条件と方法を、最終ゾーン4コースのマップ攻略つきで公開！

| N64 | 任天堂 | レース |
|---|---|---|
| | 発売中 | 内部バックアップ（3） |
| | 6800円 | コントローラパック（1） |
| | | 振動パック対応 |

## フューチャーゾーンへ行くための条件と方法を完全レクチャー!!

宇宙のフューチャーゾーンに逃げたウィズピッグと最後の決着をつけるためには、大きく3つの条件を満たさなければならない。ここでは、それらの条件について一つ一つ解説していくぞ！

### ゴールドバルーンを39個入手する！

最終ゾーンのコースに挑戦するには、ティンバーアイランドで手に入るゴールドバルーン全39個が必要。入手方法は左のとおりだ。

**32個をゲット！**
4ゾーン16コースで、ゴールドバルーンチャレンジとシルバーコインチャレンジをクリア

**3個をゲット！**
タージとの勝負で、3種類のビークルすべてについて勝つ

**4つの隠しバルーン**

1つめは中央エリアの橋の上に浮かんでいる

島で一番大きな滝にかかった、木の後ろに1つ

中央エリアの滝の近くの、崖の上にも1つある

灯台を望めるこの場所。海の上に浮いている

### トロフィーレース4つをクリアする！

ティンバーアイランドでウィズピッグに勝利し、なおかつ4つのトロフィーレースをクリアすると灯台付近の看板に入れるようになる。ここから宇宙へ向かえるぞ。

**4トロフィー獲得！**

トロフィーを4つ集めるのだ

**宇宙へGO！**

4つのトロフィーレースをクリアしてこの看板にぶつかると、灯台がロケットに変身！　宇宙へひとっ飛び！

### ラストボス戦へ進むための条件

最後のウィズピッグのコースに入るには、ティンバーアイランドで手に入るTTアミュレットと、ゴールドバルーン47個が必要だ。TTアミュレットは4つのボーナスゲームをクリアすれば完成。ゴールドバルーンは先の39個に、フューチャーゾーン4コースで手に入る8個を加えれば47個となる。

**全ボーナスゲームクリア**

ファンタスティック！
T.T.アミュレットはかんせいしました。
T.T.マークのドアをひらくには、これがひつようです。
よくがんばりましたね。

最終コースの扉を開けるには、これが必要になる

**フューチャーゾーンクリア**

フューチャーゾーン4コースをクリアして47個に

### ドラムスティックの出現方法を公開！

1回めのウィズピッグを倒し、ティンバーアイランドのトロフィーレースをすべてクリアすると、中央エリアに変な蛙が出現！　こいつをビークルで踏みつけると…！

**トサカガエルを踏め！**

トサカガエル出現！　よっしゃ、コイツを踏んづけろ！

**ドラムスティック登場！**

元の姿に戻れたんだね！

## コースマップの見方

各コースマップにSTARTと書かれた横断幕でスタート地点を表記。それ以外の記号の意味は下の通りだ。

**ダッシュプレート**
コース上に設置されている、ダッシュプレートの位置を表しています

**シルバーコイン**
シルバーコインの位置を、スタート地点から順番に①～⑧で表記。本文中の数字は、マップ中の数字に対応

**アイテムバルーン**
5種類のアイテムバルーンを、Ⓜ、Ⓓ、Ⓞ、Ⓢ、Ⓖで表記。記号が意味するアイテムは、68ページ下に記載

コース攻略は次ページから!!

## フューチャーゾーン　スターダストアレイ

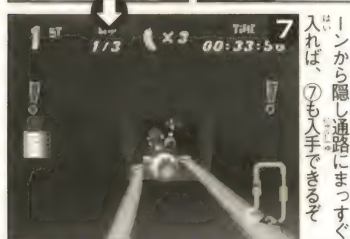
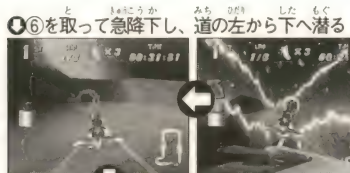
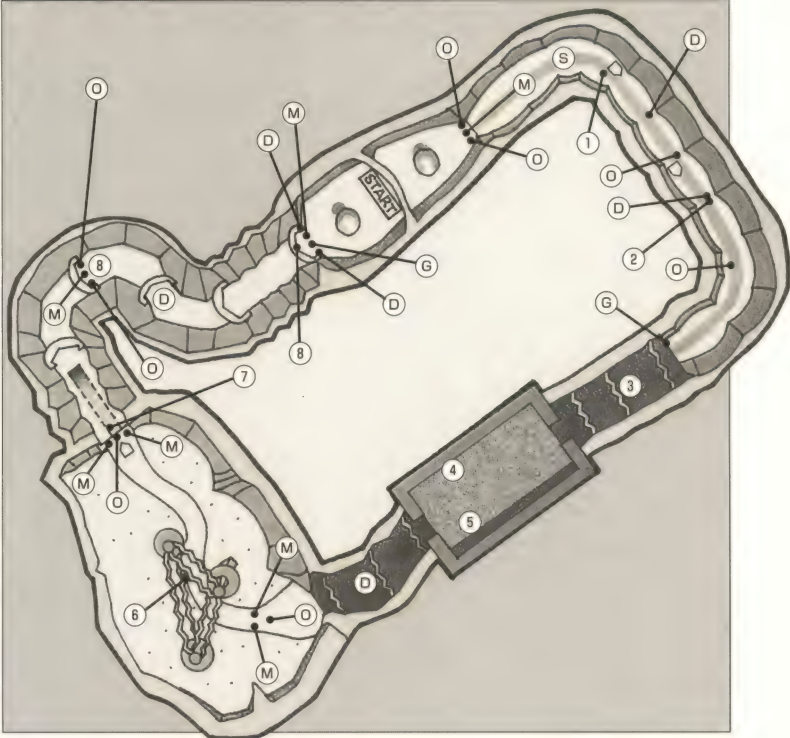
**必要バルーン数**　ゴールドバルーンチャレンジ…39個・シルバーコインチャレンジ…43個

### ゴールドバルーンチャレンジ攻略
### ショートカット&分岐を利用せよ

中盤の三角形の電流トラップがある部屋は、部屋に入ったら道の下側にある隠し通路の入口を目指す。そのまま隠し通路を通って近道すれば、確実にタイムを短縮できる。また、スタート付近の大岩や洞窟内のトラップは、低空飛行でかわしていこう。

⇨トラップ通路を抜けたら、道下の隠し通路入口を目指して進路を取ろう

⇨隠し通路の入口手前にあるダッシュゾーンに乗って、一気に通路内へ

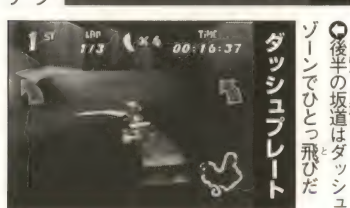
### シルバーコインチャレンジ攻略
### ⑥と⑦は連続ゲットを狙え！

⑥と⑦のコインは、左に示すルートで連続入手し、3周とも隠し通路を利用するようにしよう。そうすれば、首位は堅いハズだ。また、それ以外のコインのうち、④と⑤は2周に分けて入手するのがベスト。

⇩⑥を取って急降下し、道の左から下へ潜る！

⇨あとは、手前のダッシュゾーンから隠し通路にまっすぐ入れば、⑦も入手できるぞ

## フューチャーゾーン　ダークムーントンネル

**必要バルーン数**　ゴールドバルーンチャレンジ…40個・シルバーコインチャレンジ…44個

### ゴールドバルーンチャレンジ攻略
### ダブルダッシュで差をつけろ！

スタート地点から2つめのトンネル出口にあるダッシュバルーンと、その直後のダッシュゾーンを利用して、坂道を突っ切ろう。また、3つめのトンネル内はカーブが連続する。右、左、右の順に、ドリフトを素早く切り換えて抜けていこう。

ダッシュバルーン

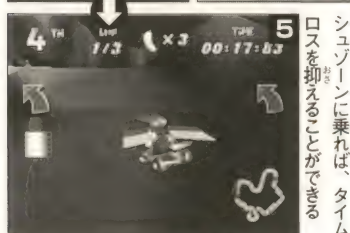
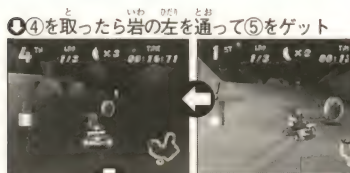
⇨トンネル出口のダッシュバルーンを利用しよう

ダッシュプレート

⇨後半の坂道はダッシュゾーンでひとっ飛びだ

### シルバーコインチャレンジ攻略
### ④⑤連続入手のラインを知れ！

スタートから2つめのトンネルを抜けて④を取ったら、岩の左を通って⑤を入手。そして、直後にあるダッシュゾーンを目指そう。この方法ですべてのコインを1周めで入手し、残りの周で首位を確保しよう。

⇩④を取ったら岩の左を通って⑤をゲット

⇨⑤のコインを取りつつダッシュゾーンに乗れば、タイムロスを抑えることができる

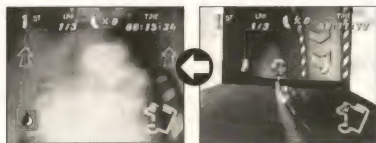
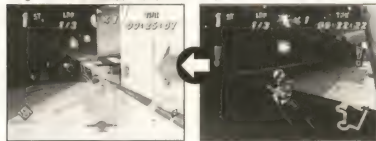
※コース上の①～⑧の数字はシルバーコインを表し、アルファベットはアイテムバルーンを表しています。Ⓢはシールドバルーン、Ⓜはミサイルバルーン、Ⓓはダッシュバルーン、Ⓞはおじゃまバルーン、Ⓖは磁石バルーンを意味します。

# ディディーコングレーシング

## フューチャーゾーン スペースポートA

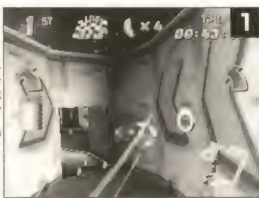
必要バルーン数 ゴールドバルーンチャレンジ…41個・シルバーコインチャレンジ…45個

### ゴールドバルーンチャレンジ攻略
### おじゃまバルーンで逃げ切りを敢行

このコースは、一度他のレーサーに抜かれたらまず追いつけない。そこで、大きな部屋の間の通路出口でおじゃまバルーンを使ったり、直線通路のダッシュバルーンを利用して、先行逃げ切りを徹底しよう。

⇧大部屋間の通路入口でおじゃまバルーンを取る。これを通路の出口でブッ！　とかませ!!

⇧直線通路入口にあるダッシュバルーンを利用して、直後のダッシュプレートにつなごう！

### シルバーコインチャレンジ攻略
### ①と②の入手は3周めまで待て

1、2周めは上の方法でとにかく逃げ切りを徹底。その間に③～⑧のコインを拾っていく。①と②のコインは、他のレーサーを引き離した3周めで取りに行くようにしよう。①と②は、障害物にぶつからないよう、迂回しつつ急旋回で入手していこう。

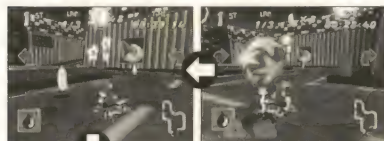
⇨①は急旋回で狙っていこう。「ひこうき」のおなかで取る感じだぞ！

⇨②は手前から壁に沿って進み、急旋回で離脱すると同時に取る感じだ

## フューチャーゾーン スターシティ

必要バルーン数 ゴールドバルーンチャレンジ…42個・シルバーコインチャレンジ…46個

### ゴールドバルーンチャレンジ攻略
### 直角カーブをドリフトで攻め抜け

直角カーブの終盤は右、左、右の連続なので、カーブ手前でドリフトを切り換えて抜けていこう。また、直角カーブ前の下り坂は、坂道入口にあるダッシュバルーンを利用して、ジャンプで突っ切れ！

⇩手前から右カーブにドリフトで突入。直線に入ったらすかさず切り返して、左にカーブ！

⇧同じ要領で切り返して右にカーブしつつ、インを攻めて、ダッシュゾーンを踏むのだ！

### シルバーコインチャレンジ攻略
### すべてのコインを1周めで取れ

コインはすべて1周めで入手。比較的取りにくいのは直角カーブ内の④、⑤、⑥、⑦だが、4つともドリフトで取るようにすればOKだ。コインを入手したら、あとは上記した方法で巻き返し、逃げ切れ！

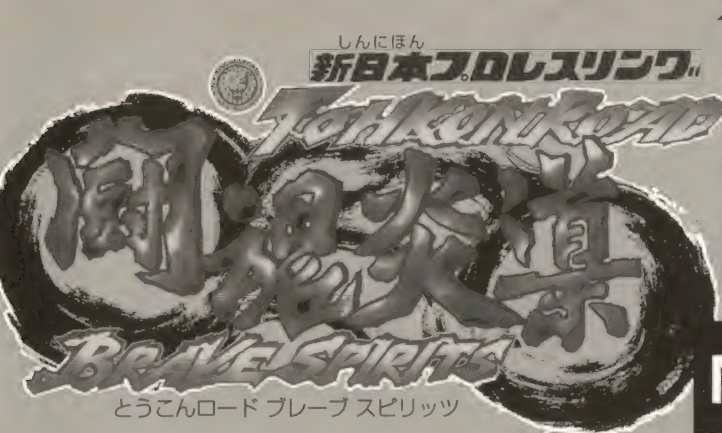
⇧⑤はドリフトで壁にぶつかるつもりでOK

⇧ドリフトでコーナーのインを攻め、④入手

⇧⑦はコーナーのアウトを攻めてゲット！

⇧⑥もビークルの横から突っ込めば問題ナシ

新日本プロレスリング TOHKON ROAD 闘魂炎導 BRAVE SPIRITS

とうこんロード ブレーブ スピリッツ

## 健介インタビュー付！販売直前徹底検証

入手したロムからゲームの詳細や基本となる技の出し方を発売より一足先に紹介するぞ！

| N64 | ハドソン | プロレス |
|---|---|---|
| | 98年1月4日発売予定 | コントローラパック(1) |
| | 予価6980円 | |

## レスラーの技や動きを再現!! 臨場感あふれるリングにゴングが鳴る!!

新日本プロレスの実名レスラーが登場するこのゲーム。ポリゴンで描かれたレスラーたちが、相手の距離と押したボタンによってそれぞれ違った技を出していく。また叫んでいる声などを実際に収録したり、入場曲をそのまま再現しているのもウリのひとつだ。大技を決めたときは観客も一緒に叫ぶので臨場感があふれているぞ。

⇦各レスラーの迫力ある声が聞けるぞ

### 各レスラーの声を収録

⇧入場するときの曲も実際のものと同じなのでより感情移入がしやすいのだ

⇦練習用のモードの場合、技を出したときに、どのボタンを押したのかを表示

### 技の出し方を表示

Ⓩ+Ⓐ+Ⓑ 腕固め

ヴォ〜！

⇧大技のときは観客も一緒に叫ぶ

Ⓐ+Ⓑ 毒霧

⇧相手と同じコマンドを入力すれば返し技も可能

## レスラーの状態によって出る技が違う

レスラーの立っている場所、体力の有無で各種違った技が出る。各レスラーA、BやZボタンを同時に押せば得意技も出せ、相手がフラフラの状態の場合は背後に回れば大技を決められるぞ。

⇦立っている場所や相手のレスラーの向きによっても出せる技が違っている

### フラフラで大技のチャンス

⇧⇨相手の後に回り込んで大技を決められればダメージ大！

## ベルトを求めて3つのモードでプレイ

このゲームには3つのモードが用意されている。コンピュータと のプレイをはじめ、最大4人まで友達と同時に対戦することができるのだ。タッグマッチやバトルロイヤルなどいろいろと楽しめるモードが用意されている。

### エキジビジョン

気軽にゲームしたり、技の練習用。このモードの特徴はスパーリングで、相手のレスラーがプレイヤーの操作をコピーしていく。戦いを繰り返せばプレイヤーの操作に似たレスラーが作成されるぞ。

60分1本勝負 チャンピオン 佐々木健介 VS チャレンジャー 橋本真也

⇧このモードで技をマスターしてしまえばベルトを入手できるのも夢ではない

### IWGP選手権

1人プレイ専用のモード。コンピュータを相手にIWGPのベルトを求めて勝ち進んでいくことが目的。最後は現チャンピオンの佐々木健介選手と対戦する。

### タイトルマッチ

対戦専用モードでプレイヤーと友達がベルトをかけて戦う。両方がベルトを持っていればダブルタイトルマッチとなり負けた方はベルトを取られてしまうぞ。

# ゲームに登場する新日の主なレスラーと必殺技＋コマンドを一足先に公開!!

レスラーの基本となる技の出し方は同じだが、それぞれ違ったものになる。同じコマンドを入力しても各レスラーによって違う技になり、場外への攻撃が一部の選手はできない。基本操作方法と主なレスラー5人の必殺技を紹介。

## 全レスラー共通の技のコマンド

どのレスラーでも共通の技の一覧を紹介。なお技表の見方はA・Aは連打、A+Bは同時押し。

- パンチ…A
- キック…B
- 相手をロープにふる…Z+C、C
- 打撃技…A、A・A、B、B・B、A+B
- 組み技…Z+A、Z+A・A、Z+B、Z+B・B、Z+A+B
- ダウン攻撃…A、B、A+B、Z+A、Z+B、Z+A+B
- ダッシュ攻撃…A、B、A+B、Z+A、Z+B、Z+A+B
- ダイビング攻撃…A、B、A+B
- 雪崩式攻撃…A、B、A+B
- 串刺し攻撃…A、B、A+B
- 場外への攻撃…A、B、A+B
- 起き上がり攻撃…A、B、A+B
- 特殊攻撃…ポスト方向+A、B、A+B

## 佐々木健介

現チャンピオンだけあって、豪快な投げ、関節などの強力な技を繰り出すことができる。

### ノーザンライトボム　A+B+Z

➡相手を高々と抱え上げて、真下へとたたき付ける技

## 橋本真也

重爆キックやDDTなど重量感ある技が出せ、簡単な操作で大きなダメージを与えられる。

### 垂直落下式DDT　A+B+Z

➡相手がフラフラになっている状態の場合でのみだせるDDT

## 長州力

リキ・ラリアットやサソリ固めなど数々の必殺技をもつ。98年1月4日に引退してしまう。

### サソリ固め　A+B+Z

➡仰向けになっている状態で出せる。背中や腰を攻める技

## 武藤敬司

ドラゴンスクリューやムーンサルトプレスなどスピード感ある華麗な技を出すことができる。

### ムーンサルトプレス　3D+AかB、A+B

➡コーナーポストからダウンしている相手に飛び込む

## 蝶野正洋

nWoジャパン代表。技はケンカキックや急所ニードロップなどがあり実力もかなりのもの。

### S・T・F　A+B+Z

⬆相手が倒れているときに出せる。首と足関節を締め上げる

## 佐々木健介選手にインタビュー&対戦

### 技の出し方など参考になります（笑）

現IWGPチャンピオン

編集部は新日の"健介"こと佐々木健介選手にインタビューを敢行。実際にゲームを見ながらいろいろ聞いてみたぞ。

—ゲームなので現実のプロレスとは違うと思いますが、出来栄えはどうですか。

**佐々木（以下、健介）** 昔のゲームと違って出来が全然違いますね。技の一つ一つをはじめ動き自体が細かいし、挑発するしぐさまでうまく再現してますよ。

—ゲーム化に対してアドバイスやリクエストをしましたか。

**健介** かっこ良くしてくれと言いました（笑）。まあ、そんなえらいことは言えないので開発の方にすべてお任せしました。

—掛け声などは実際に収録したそうですが何かエピソードとかありましたか。

**健介** 実際にスタジオで収録したんですが、本気になるまでが大変でしたよ。普段は自然と本気になれますけど。

—実際にプレイすると、テレビで見ている感じでうまく雰囲気がでていると思いますが。

**健介** そうですね。動きとか筋肉のハリとかもわかるので余計に迫力を感じますね。あと、一人一人大きく描かれているじゃないですか。動きとかも一緒だし。だから実際の試合のシミュレーションにもなりますよ。ほかのレスラーの技の出し方なんて参考になりますね。「こうすればこの技出せるんだな」といった感じで（笑）。

—ご自分の技で「ぜひこの技をマスターして欲しい」というものは何ですか。

**健介** 実際と同じ勝ちパターンで試合を決めて欲しいですね。ラリアット→ノーザンライトボムでベルトを取ってください。

### 見入る健介…

⬆ゲームの細かな動きに見入ってしまう。特にほかのレスラーの技をチェックしてた

### ㊞の負け…

➡ゲームならば勝てるだろうと思って対戦したら見事KO！された…

# 64大相撲

## 読者が育てた力士を大募集
## どすこい！64部屋 第2回

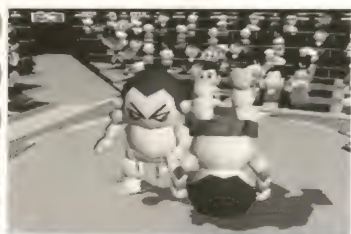
**いよいよ今回から始動する読者参加企画。今後も続けていく（内容もいろいろ変化する!?）ので応援よろしくネ！**

| N64 | ボトムアップ | 相撲 |
|---|---|---|
| | 発売中 | 内部バックアップ（1） |
| | 7980円 | コントローラパック（8） |
| | | 振動パック対応 |

### 史上最強の力士を育てろ！「横綱サクセスモード」必勝法

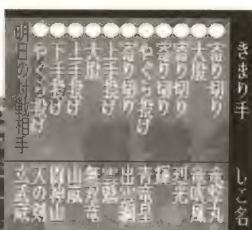
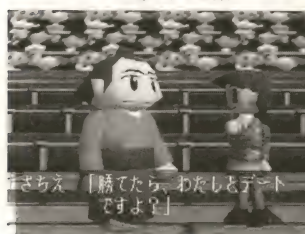
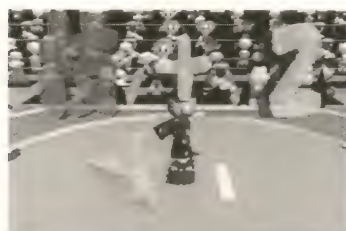
「64大相撲」が発売されてからほぼ1カ月。すでに「横綱サクセスモード」をクリアしたというプレイヤーも多いのではないだろうか。しかし、1回クリアしただけではこのモードのすべてを知ったことにはならない。主人公力士のタイプ（5種類から選択）や覚える技によって自然と取り組み方が変わってくるし、最終的な成長値も千差万別。2回目以降は以下の基本事項を意識してやり込もう。

**百戦錬磨！**

⬇何度か組み合っていれば、相手の力士の攻撃パターンが分かってくるハズ。懐深くに飛び込むのは少しばかり危険だけどね

⬇力士の育成が本来の目的なんだけど、やっぱり女性陣とのイベントは気になるし楽しいしよね

⬆自分のペースをくずさなければ連戦連勝も夢じゃない（負けたらリセット!?）

### どの技を決まり手とするか考えるべし！

勝ったときの決まり手によって成長値が上昇するのは知ってるよね。押し技系なら「体」、投げ技系なら「技」の成長値が上がり、得意技（持ち技）の場合はさらに「星」が上乗せされる。もっとも成長値は急激に上昇するわけではないので（1～2程度）、コンスタントに勝ち続ける必要がある。「体」と「心」、どれを強化するか考えて決まり手を出せば完璧！

⬆「技」を上げるなら投げ技をメインに、「体」を上げるなら押し技をメインにして決まり手を出すように意識しておくのだ

### 得た星は使い惜しみせずに技と交換！

序盤のうちは初めから使える技で事足りるが、2年目以降ともなると相手も手強く、技の手数が少ないと心もとない。とはいえ、手当たり次第に技を覚えればいいというものでもない。土俵際での攻防で変化する技や返し技など、戦略的な見地から技のバリエーションを増やしていくのだ。すでに持っている技からつなげて出せる技など、効果的なものを選ぼう。

⬇技のジャンルは6種類。この6種類の中からさらに細かく技を選んでいくのだ。まずは使い勝手の良い技を…

⬆35個もの「星」と引き換えだったが、「うっちゃり」を覚えた。これだけでも戦略は変わってくる

⬇技を覚える前に、まずその説明を読んでおくことを忘れないように。アドバイスを生かすのだ

### 強化したい成長値はミニゲームで補え！

場所と場所の間に用意されているミニゲームでは、取組で勝ったときとは比較にならないほど一気に成長値を上げることができる。ゲームにより得手不得手はあるだろうが、力士のパワーアップには欠かせない絶好の機会。強化したい成長値を上げるゲームに挑め！

⬆イベントでプレイを余儀なくされるミニゲームの種類はあらかじめ決まっている。苦手なゲームに挑むハメになる場合もあるぞ

**ミニゲームと成長値の関係**

| ミニゲーム | 成長値 |
|---|---|
| けいこでごっつあん！ | 「心」と「技」と「体」、すべての成長値がアップするのだ |
| 昼寝でごっつあん！ | 「心」と「体」がアップ。「星」を取ればさらに数値が上昇 |
| ちゃんこでごっつあん！ | 「技」と「体」がアップする。正確さと連続食いがポイント |
| FISHでごっつあん！ | 「心」と「技」がアップ。釣った魚の種類や大きさがカギだ |
| ジャンプでごっつあん！ | 「心」と「技」と「体」がアップ。滞空時間が長いほどイイ |

# 最強力士決定戦スタート！第1回ファミマガ場所開催!!

先月号で予告した『64大相撲』の読者参加企画がついに始まる！「第1回ファミマガ場所」と銘打って、読者の育てた自慢の力士を大募集するぞ。内容は予告と比べて大きな変化はなく、まず読者の力士のパスワードを当コーナーまで送ってもらい、これをトーナメント方式で競わせて勝者を決定する（特製のロムにより力士の操作はコンピュータに一任される）。

↑力士に名前を付けている場合、その名前をハガキに書いてくれればそれに従って変更します。みんな同じだとつまらないしね

↓オリジナルの名前を付けている場合は、その読み方が分からないと困るので、ふりがなも忘れずに記入すること

↑送られてきたパスワードは編集部で入力、コントローラパックにセーブしてからトーナメント戦へと移る

↓誰よりも『64大相撲』に詳しい開発者自らの手によって特製のロムが製作され、トーナメント戦が行われるのだ

## 十人十色？ 玉石混交？

↓全国からさまざまなタイプの力士が集うハズ。数多くのライバルを負かしたとき、キミの力士はもっとも輝く存在になる!!

↑操作はコンピュータが行うが、ポイントとなるのはやはり育成方針。力士の成長値や持ち技の種類が重要なんだ

## まずは最後まで育成を成し遂げよう

育成中の力士のパスワードはいつでも見ることができるので、エンディングを迎えていない状態でも「ファミマガ場所」に参加することはできる。しかし、それで勝つことはまずムリ。全国の強豪と渡り合うためには、最後まで育てきり、力士のポテンシャルを引き出しておくことが不可欠なのだ。

↑育成が終盤にさしかかると、イベントがハイテンションで盛り上がってくる。先が気になって、取組で勝負を急いだりして…

↓どう？ それなりに成長したっしょ。でもね、完全に仕上がっているわけじゃないんだ。コイツはまだまだ伸びますぜ！

↑好敵手がいるからこそ勝負ってのはおもしろい。強いヤツだからこそ、あえて挑んでみたいのだ

## 恋愛に決着!?

←↑好意を寄せている女性との仲を進展させることも重要。ある意味、相撲より難しいかも

## 謎の組織との戦い！

↑ほえ？ なんだか物語のスケールが大きくなっちゃってるんですけど…。どうやら無関係でいるわけにはいきそうにもない

↑降りかかる火の粉は振り払うまで。たとえ相手が「闇相撲」の者でも、臆したりなぞするものか！ う〜ん、燃える展開だ

## 応募の決まりはこちらでごわす！

すでに述べたとおり、「ファミマガ場所」では力士のパスワードがもっとも重要なものとなる。「これだ！」と胸を張って自慢できるような力士を育て上げたら、「いろいろオプションモード」を利用してそのパスワードを一言一句ミスせずにメモろう（パスワードの出し方が分からない人はしっかり説明書を読むこと！）。次は、ハガキにそのパスワードと力士の名前、自分の住所、氏名（ペンネームの希望者はペンネームも）、年齢、電話番号を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T・Mファミマガ64編集部「第1回ファミマガ場所」係まで送ればカンペキ。締め切りは1月20日（火）必着で、結果発表は5月号で行う予定。上位入賞者には特製グッズをプレゼントするぞ！

## 頂点に立つのは果たして誰か!?

↑くどいようだけど、パスワードは絶対に書きまちがえないないでね。再度確認！

# セタ&ファミマガ64合同作戦

# ソフト&グッズ獲得ミッション

ワイルドチョッパーズ Wild Choppers

セタのゲームソフトやグッズが当たる、特別企画だ!

| N64 | セタ | シューティング |
|---|---|---|
| | 発売中 | 内部バックアップ(4) |
| | 6980円 | 振動パック対応 |

## キーワードを応募してソフトやグッズをもらおう

ゲーム中、各ステージの始めには、隊長から任務内容を説明されるよね。この任務のうち、ミッション2、4、6の内容の一部を、キーワードとするぞ。ゲームをプレイして、左に示す伏せ字の部分に、どんな言葉が入るかわかったら、それをハガキに書いて応募しよう。正解者の中から抽選で、各ミッションごとに用意された豪華賞品をプレゼントしちゃうぞ!

Mission 1 レーダー破壊
二度とは言わん、良く聞け!
敵の空港に捕虜輸送機が向かっているとの情報が入った。

●これがステージ前の任務説明。キーワードを解明して、どしどし応募してくれ

## 各キーワードと対応するプレゼント

### ミッション2のキーワード

Mission 2 捕虜救出
敵は輸送機を着陸させ、何も知らずに捕虜を輸送車で　　　　に運んでいる。

ワイルドチョッパーズ オリジナルポスター & セントアンドリュース オリジナルテレカ

●●ミッション2のキーワードなら、WC ポスター&セタテレカのセットを10名様に!

### ミッション4のキーワード

Mission 4 決戦アグラウラ
これより予定通り、　　　　の敵を一掃する。
我々の力を見せつけてやれ!

ワイルドチョッパーズ オリジナルポスター & 森田将棋64

●●ミッション4のキーワードなら、WC ポスター&『森田将棋64』のセットを5名様!

### ミッション6のキーワード

Mission 6 輸送部隊殲滅
敵の　　　　が、輸送されるとの情報が入った。

栄光のセントアンドリュース & レブ・リミット

●●ミッション6は『栄光のセントアンドリュース』『レブ・リミット』セットを3名様!

## ミッションクリアへのワンポイントアドバイス

ミッション6の任務内容を見るためには、ミッション5までをクリアする必要がある。そこで、各ステージをクリアするためのポイントをアドバイスするぞ! 各ステージごとにおすすめの兵器も紹介するので、参考にしてくれ。

### ミッション1

移動式のレーダー車はホーミングミサイルでは追い切れないので、バルカン砲で破壊。ミッション1は資金を稼ぐためにも、壊せるものはすべて破壊したい

おすすめ装備
- ●AGM ×40
- ●AAM ×40

### ミッション2

捕虜を乗せたトラックはバルカン砲で狙うのがベスト。3台めのトラックは、他のものを壊しつくした後に破壊するようにすれば、資金もガッポリ稼げるぞ

おすすめ装備
- ●AGM ×40
- ●AAM ×40

### ミッション3

スタート後は、すぐに大統領機に向かおう。大統領機を狙う敵のミサイルは、ダミー弾を発射して回避させ、ホーミングミサイルで敵を確実に撃墜していこう

おすすめ装備
- ●AAM ×70
- ●ダミー弾 ×40

### ミッション4

サイボーグ兵士はバルカン砲で倒す。装備に余裕があればクラスターボムで消えてもらうのもいい。また、クリアの前に6人の捕虜を救出しておきたいところだ

おすすめ装備
- ●AGM ×40
- ●AAM ×40
- ●ダミー弾 ×30

### ミッション5

洞窟内を走行する巨大兵器には、クラスターボムが有効。洞窟奥のボスとの戦闘では、ボスを追って右に旋回しつつ、根気よくバルカン砲を打ち込んでいこう

おすすめ装備
- ●AGM ×50
- ●クラスターボム ×20
- ●ダミー弾 ×20

## 応募方法

官製ハガキの裏に、下記の事項を必ず書いて、宛先までどしどし応募してほしい。なお、応募の締め切りは98年1月20日必着。当選者の発表は、98年2月21日発売の本誌4月号内で行う予定なので、楽しみに待っててね!

### ハガキに書こう!

●欲しいプレゼントに対応するキーワードと、どのミッションのキーワードかを明記。
●住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに明記。

宛先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T・Mファミマガ64編集部 キーワードミッション係



※プレゼントの『森田将棋64』と『レブ・リミット』は、発売されしだい発送します。それ以外のものは、当選者が決まりしだい発送します。

# 特別企画 第2弾

## 今度の捜索人はパ・リーグの監督だ!!

# パ・リーグ監督も探せ!

## ファミスタ64

今月は、パ・リーグの監督捜索！　さっそく見つけてみんなで応募しよう

| N64 | ナムコ | 野球 |
|---|---|---|
| | 発売中 | コントローラパック（1） |
| | 6800円 | |

### 97年度の6人の監督を探す

先月号で、セ・リーグの監督を募集したけれど、早くも応募が殺到！　そこで、今月は特別企画第2弾として、パ・リーグ監督の捜索コンテストを行うぞ。前回、締め切りまでに見つからなかったという人も張り切って探してくれ。

世界の王も!!



⬆もちろん偉大な王監督も探すんだ



⬆一刻も早く、監督を見つけるためには、わざと選手を取らないのも手の一つだ

うまく集めよう



⬆乗り物などを使って、効果的に選手を探すようにしよう

### 監督の出身地を本拠地にしよう

監督を仲間にしようと思ってもスカウトさんは、別に監督の出身地だけを探すわけじゃない。そこで、監督の出身地を自分の本拠地にしてみよう。毎回、スカウトさんのレポートとは別に、かなりの確率で本拠地出身の選手が1人仲間になってくれる。つまりその本拠地出身の監督は、探さなくてもいずれ仲間になる確率が高いということ。各監督の出身地は、左の表のとおりなので参考にしてね。

自主的に仲間に



⬆近藤監督が自ら仲間になってくれた。さて、近藤監督の出身地は…？

| 球団 | 監督 | 出身地 |
|---|---|---|
| オリックス | 仰木 | 福岡県 |
| 西武 | 東尾 | 和歌山県 |
| ダイエー | 王 | 東京都 |
| 日本ハム | 上田 | 徳島県 |
| 近鉄 | 佐々木 | 兵庫県 |
| ロッテ | 近藤 | 香川県 |

### 応募の決まりをよく読んで申し込んでね

パ・リーグの監督6人を見つけたら、左の記入用紙に、見つけた時点の年齢と成績（打率、打点、本塁打の3つ。東尾監督は、防御率、普段の球速、本気の球速、スタミナの4つ）、表示される評価コメントを書いて切り取り、ハガキに貼って送ってね。書くのは見つけた時点での年齢、成績なので注意。宛先は〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T・M ファミマガ編集部 パ・リーグ監督も探せ係まで。もちろん、自分の住所、氏名、電話番号、年齢を書くのも忘れずに。締め切りは1月20日（必着）、発表は5月号。応募者の中から抽選で5名様にナムコオリジナルグッズをプレゼント。

キリトリ

| 監督・年齢 | 成績・コメント | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 仰木（　歳） | 打率 | | 打点 | | 本塁打 | | | |
| | コメント | | | | | | | |
| 東尾（　歳） | 防御率 | | 普速 | | 本速 | | スタミナ | |
| | コメント | | | | | | | |
| 王（　歳） | 打率 | | 打点 | | 本塁打 | | | |
| | コメント | | | | | | | |
| 上田（　歳） | 打率 | | 打点 | | 本塁打 | | | |
| | コメント | | | | | | | |
| 佐々木（　歳） | 打率 | | 打点 | | 本塁打 | | | |
| | コメント | | | | | | | |
| 近藤（　歳） | 打率 | | 打点 | | 本塁打 | | | |
| | コメント | | | | | | | |

※表中にある東尾監督の、普速は普通の球速、本速は本気の球速を表します。



⬆もちろん、ミニゲームの腕は磨いておこう



⬆評価コメントとは、年齢や、ポジションの下に書かれているこのコメントのこと

# 一子相伝（？）のペイントショップ活用法を伝授！

## カラーリングコンテスト & エキストラカー情報

Top Gear Rally

| N64 | コトブキシステム（ケムコ） | レース |
|---|---|---|
| | 発売中 | コントローラパック（4）<br>振動パック対応 |
| | 6980円 | |

トップギア・ラリー

### デザインの方向性を決めてから取り組め！

「ペイントショップ」で描いたマシンのデザインを競う「カラーリングコンテスト」の締め切りまで約1カ月。デザインってやつは、本腰入れると時間がかかるから、応募を決めている人は早めに作業を進めたほうがいいゾ。もっとも、どんなデザインにするか事前に考えておかないと優れた作品は生まれない。マシンをキャンバスにしてアートっぽくしてもいいし、マーキングなどにこだわって実車っぽく仕上げてもいい。作品の方向性を決めてから取りかかれば、スムーズに作業が進行するぞ。

「つるさんはまるむし」を描いたぜ！ 知ってる人いるかナ

マジにキメるか？

映画「ブレードランナー」風のマーキングを施してみました

ウケを狙うか？

### すべての基本はアイコンにあり！

前回も少し触れたが、作業を滞りなく進めるために必要なのがアイコンの存在だ。左サイドに描いたデザインを右サイドにコピーしたり（反転に注意）、直線や円を描くときなどにかなり重宝する。絵心がなくても、アイコンを活用すればそれなりの作品ができる！

丸を描くアイコン。X軸とY軸をずらしていくことで、だ円にすることもできるのだ

四角形を描くアイコン。X軸とY軸を調節すれば、ストライプなどがラクに表現できま～す

直線を引くアイコンを駆使して某マーク（バレバレ）を作成。でもバランスが…

後は自分のセンスしだい…

### 応募はこちらっ!!

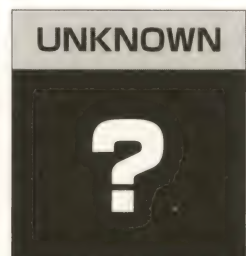
デザインが完成したら、ビデオテープ（VHSまたは8ミリビデオ、標準）に①ペイントショップで各方向からマシンを見る画面、②そのマシンが実際に走行中の画面（視点は後方からのビハインドビュー）を録画する（複数のデザインを収録してもOK）。次に、このビデオテープを封筒などに入れ、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を記入して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T・Mファミマガ64編集部「トップギア・カラーリングコンテスト」係まで送ればいいのだ。締め切りは1月20日（当日消印有効）で、本誌4月号にて選考結果を発表する予定。優勝者にはケムコの特製グッズ（超レア！）が進呈されるぞ。

次に、引いたラインに合わせてさまざまなカラーを配置。パッチワークみたいなマシンの完成だ

アイコン活用の参考。まず直線アイコンを使い、心のおもむくまま車体にラインを引いていく

### ウル技出張版 さらなるエキストラカーの存在を確認！

以前紹介した「タイプMN」は全6シーズンの2年目をクリアすると登場するマシン。1年目をクリアすると「ミルクトラック」が登場するぞ。さらに、隠しコマンドで出現するマシンもある!?

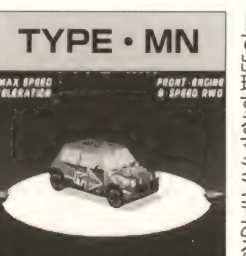
UNKNOWN

姿も名前も公開したいんだけど…。自力で見つけてネ！

CUPRA

コマンド入力により出現する隠しマシン。どっちが前？

MILK TRUCK

1年めをクリアすると登場する高性能のミルクトラック

TYPE・MN

本誌12月号でも紹介したミニクーパータイプのマシン



※ご応募いただいたビデオテープの返却は致しかねます。

日本システムサプライ＆ファミマガ64
合同企画第3弾

# タイムアタックコンテスト

High Voltage Screaming Action

# Chameleon TWIST™
カメレオン・ツイスト

| N64 | 日本システムサプライ | アクション |
| --- | --- | --- |
| | | 内部バックアップ（4） |
| | 発売中 | ―― |
| | 6980円 | 振動パック対応 |
| | | ―― |

## 舌さばき日本一の座に君臨せよ！

「カメレオン・ツイスト」のプレイヤー諸君、元気に舌を伸ばしまくってるかい？　今回は、先月号で告知した「タイムアタックコンテスト」に関する情報を、さらにかみくだいてお伝えするよ。忘れた人のために説明すると、同コンテストは「カメレオン・ツイスト」の「タイムアタック」モードを使うもので、1から5までの各部屋でのクリアタイムを競う。まさに舌自慢のための企画なのだ！

⬇本編で強いからといって、タイムアタックで最高記録を残せるとは限らないのだ

1〜5の部屋でクリアするタイムをきそって下さい。

### ムダの無い動きで最速記録を狙え！

⬆伸ばした舌をしなやかに蛇行させて敵をキャッチ。敵がいっぱいいる場所を狙うのだ！

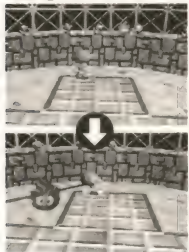
## マスターしておくべき各部屋のポイント

「タイムアタック」モードに用意されている5種類の部屋では、それぞれ異なる舌テクニックが必要となる。ここでは各部屋でのポイントをチェックしていくぞ。

### ROOM1

「チョコキッズ」をすべてやっつければクリア。できるだけ大量に敵をからめ取り、残る敵集団に向けマシンガンアタックを放とう。このとき、頭を左右に振りつつマシンガンアタックを放てば、放射状攻撃となり大量に倒せるのだ。

一網打尽！

⬆放射状にマシンガンアタックを放てば、広範囲の敵を倒せる。速攻！

### ROOM2

「鬼火」で「ボム」をすべて爆発させればクリア。ここでは、立つ位置を決めたら動かず、Rトリガーを押しながら3Dスティックを動かして向きだけ変えるようにしよう。ヘタに動くとロスタイムとなるので、「鬼火」を取る場合も向きを変えて取るようにしよう。

⬇動かず向きを変えて「鬼火」をキャッチ

### ROOM3

舌高跳びで頂上まで到達すればクリア。歩きながらZトリガーを押して逆立ちし、うまくハイジャンプにつなげていけば問題なし。

Zトリガー連続使用！

⬆タイミングをつかめば驚くほどスピーディに進むぞ

### ROOM4

クイック移動を繰り返しゴールに着けばクリア。杭から杭へ渡るときの方向や、舌を伸ばすときの有効範囲に注意して行動すれば好タイムが出るはず。ハデに動きすぎて足場から落ちないようにね。

⬇杭めがけて正確に舌を伸ばし、時間を短縮

### ROOM5

クイック回転でゴールに着けばクリア。シンプルだが、回転したい方向に3Dスティックを動かすという点が意外とネック。即座に方向を切り替える判断力がカギ！

⬇右回りが続くと、次が左回りでもつい右に回したりしちゃうんだよね

回転方向に注意！

## 自信大アリのタイムが出たら迷わず応募！

「タイムアタックコンテスト」の応募要項は以下のとおり。まず、タイムアタック開始から終了（タイム表示）までをビデオテープに録画（VHSか8ミリビデオ、いずれも標準）。次に、このビデオテープを封筒などに入れ、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を記入し、**〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部「カメレオン・ツイスト・タイムアタック！」係**まで送るのだ（ビデオには複数の部屋の記録を録画してもいいよ）。締め切りについては1月20日（当日消印有効）とします。各部屋の優勝者の発表は本誌4月号で行う予定で、優勝者には「カメレオン・ツイスト」の特製ブルゾン（もちろん非売品の貴重なモノ）をプレゼント!!

⬆⬇まず、最初に設定されているベストタイムを抜くことを目指せ

精進あるのみ!!

※ご応募いただいたビデオテープの返却は致しかねます。

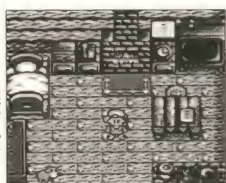
あの美しかった牧場をもう一度!!

13色対応

# 牧場物語GB

| 12月19日発売予定 | 3980円 | ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト） | シミュレーション 通信ケーブル対応 |
|---|---|---|---|

## 牧場の拡大を目指し荒れはてた土地を開拓していく

SFC版で大好評だった「牧場物語」がGBに登場だ。その昔、「牧場マスター」だったおじいさんの牧場が、後継ぎがいなかったため、今ではものすごい荒れ放題となってしまった。このひどい牧場を何とかして立て直すことが君の目的なのだ。

これが自分の家。かわいい犬も一緒だぞ

## 牧場の開拓が最初のお仕事

荒れ果てたこの牧場には、木の切り株や雑草、石ころなどがいたるところに散乱している。まずこの牧場をきれいにするのが、最初の仕事となる。切り株はオノを使って割り、雑草はカマを使うか、手でむしるかして取り除く。石ころはハンマーで砕いていくのだ。

もともと牧場だったとは思えない

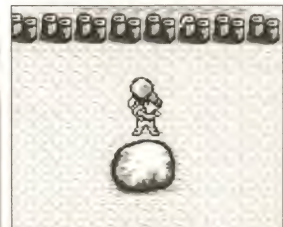
## この荒れかたはヒドイ

小さい石は持ち上げてはじっこに集めてしまおう。あとでまとめてハンマーで砕いていくのだ

雑草は素手で引っこ抜くこともできる。だけど抜いても、数が多くてなかなか減ってくれない

**オノ** 切り株を切るのに使用する。壊した切り株は資材として活用される

大きなオノを振りかざしてバッサリ

**ハンマー** 岩や石を砕くのに使用する。岩は6回たたくと砕くことができる

ここまでくると石ころというより岩。こういった岩が、牧場内にゴロゴロ落ちているのでジャマだ

**カマ** 雑草を、素手で取り除くよりも、簡単に刈り取ることができる

カマを使えば雑草も簡単に刈り取れる

## 開墾して畑を作り農作物を栽培する

荒れ地を開拓すれば、畑を作って農作物を栽培することができるぞ。まずはクワを使って、畑を耕す。そして季節に合わせて、農作物のタネをまき、毎日かかさずに水をやるだけでOK。水を与え損ねると、作物の成長が止まるぞ。

**クワで畑を耕す**

クワで耕した部分が畑となる。あんまり欲張らないで、根気よく！

**農作物のタネをまく**

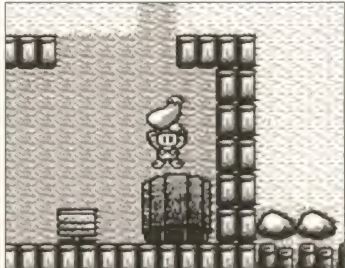
1回タネをまくと、3×3マス分に広がる。まきかたを考えよう

**毎日水を与える**

水まきを忘れても枯れることはない

## 水を与えそこねると作物は成長しない

## 収獲した野菜を出荷

できあがった農作物は、夕方5時までに指定の場所の出荷箱に入れとけば、次の日に集荷した分のお金が振り込まれるしくみになっている。貴重な収入源だ。

収獲したナスを運んで出荷箱へ放り込む

## 季節と天気の関係

季節によって育つ作物が違うので、タネをまくときは気をつけないといけない。また雨の降った日は水をやる必要がないので、ほかでたまった仕事を、ジックリやることができるのでお得だ。

雨の日は自然に水をあげたことになるので、非常にラクチン

冬になると牧場一帯が雪景色へと変化するのだ

## 動物を店で購入し愛情を込めて世話をしていく

多少お金に余裕が出てきたら、ニワトリとウシなどの家畜を飼育してみよう。ウシからはミルクが、ニワトリからはタマゴが入手できるぞ。ウシとニワトリは「どうぶつや」さんで購入でき、病気になったときの薬や、エサもここで買うことができるのだ。名前をつけて大事に育ててみよう。

どうぶつや

よう。今日はどんなようだい?

⬆ウシやニワトリを売ることもできる

ウシ

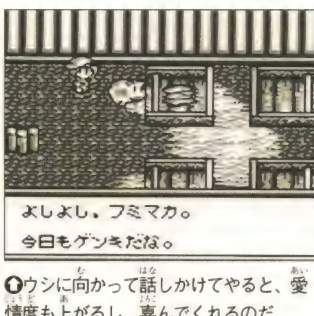
⬆ウシは子牛、中牛、大牛と3段階に成長する。たまに病気になることもあるぞ

ニワトリ

⬆比較的、安価で手に入れることが可能。1羽買えば繁殖できるので便利

## ウシを世話して牛乳を出荷する

ウシは一度に4頭まで飼うことができる。毎日話しかけてやったり、ブラシをかけてやったり、外に散歩に連れてっていったりして愛情を深めよう。そしてウシからミルクをしぼって出荷する。ウシの大きさでミルクの量も違うぞ。

よしよし。フミマカ。
今日もゲンキだな。

⬆ウシに向かって話しかけてやると、愛情度も上がるし、喜んでくれるのだ

⬆⬆ブラシをかけたり、散歩に連れていったりすると、ウシとの愛情度がアップ

病気になったら薬を与えよう!!

➡この注射を使えばどんな病気でも治る

## ニワトリを世話してタマゴを出荷する

ニワトリの産んだタマゴは、そのまま出荷することもできるが、孵化させてヒヨコにすることもできる。きちんとニワトリに毎日エサをあげないと、不機嫌になってタマゴを産んでくれないぞ。

⬆飼育小屋のなかはシッチャカメッチャカだ

毎日1個ずつ産む

タマゴから…

⬆3日後にはかわいいヒヨコが生まれるぞ

ヒヨコになり

⬆ヒヨコの間はエサをやらなくても大丈夫

ニワトリへ

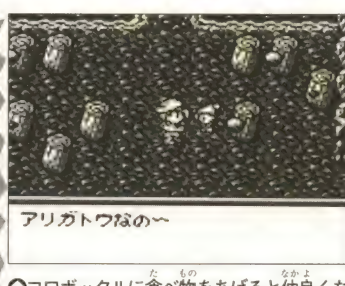
⬆苦労してここまで育てた

## 電源オフのときには仕事を頼むことができる

ゲームをすすめていくと「コロボックル」という妖精と出会うことになる。コロボックルと知り合いになると、電源をオフにしている間でもプレイヤーの代わりに仕事をしてくれる。コロボックルとの友好度が大事になってくるぞ。

コロボックル

⬆電源をオフにしている間にウシやニワトリの世話をしてくれる。とてもイイやつだ!

アリガトウなの〜

⬆コロボックルに食べ物をあげると仲良くなれる。カワイクお礼を言われてしまった

友好度アップ!!

おしごとてつだってほしいときに〜
いつでもいって〜。そのかわり。▼

⬆真っ暗な地底に住んでいるコロボックル

## ファミマガ64読者だけに『牧場物語GB』ウォッチを100名様にプレゼント

この「牧場物語GB」の発売を記念して、「牧場物語オリジナルウォッチ」をファミマガ64の読者の中から、抽選で100名様にプレゼント!! ほしい人は住所・氏名・年齢・電話番号・本紙へのメッセージを書いて、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-M ファミマガ64編集部「牧場物語ウォッチプレゼント」係まで。締め切りは1月20日必着。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

牧場物語 GB
ぼくじょうものがたりジービー

かわいい絵柄がグーッ!

⬅『牧場物語GB』イメージキャラの前田愛・亜紀姉妹の腕にも輝く

# 細長いブロックのマークを合わせよう！

13色対応

# スタースイープ

| 12月19日発売予定 | 3800円 | アクセラ | アクションパズル 通信ケーブル対応 |
|---|---|---|---|

## 同じマークを合わせてブロックを消すのだ！

細長いブロックについているマークを、同じもの同士が隣り合うように置いて消していくパズル。ブロックの山が下からせり上がってきて、天辺が枠の一番上までくると、カウントダウンが始まる。カウントが0になるとアウトになるので、そうならないよう、どんどんブロックを消していくのだ。

羽根のついたカーソルでブロックの向きと置く位置を決めるのだ

## ブロックとマークの全種類を紹介！

ブロックについているマークは星、三日月、ハートの3種類。それぞれ同じものを隣り合わせないとブロックは消せないぞ。また、ブロックの中にはマークのついていないおじゃまブロックがある。これらは、接しているブロックを消せば一緒に消すことができる。

### ブロックは2タイプ！

マークが1つ

マークが両端に

### マークは3種類！

星マーク。ブロックは黒

三日月。灰色のブロック

ハート。ブロックは白だ

## 消し方が違う特殊なブロック！

枠全体の半分の大きさがある、巨大なものも！

幅は枠の半分だがぶ厚いところがイヤなタイプ

枠の端から端をふさぐタイプ。薄いのが救いだ

## ブロックの置き方で連鎖や同時消しが可能

ブロックは「連鎖」や「同時消し」のテクニックを使えば、一度に2組以上消すことが可能。さらに、連鎖と同時消しを組み合わせれば、大量のブロックを一度に消すこともできるぞ。

### 連鎖

あるブロックを消すことで、他のブロックを消すテクニックだ

### 同時消し

3本以上あるいは2組以上のブロックを同時に消すテクニック

### 連鎖＋同時消し

連鎖と同時消しを組み合わせる基本の例。一番下のブロックを消すことで、その他のブロックが同時に消えるぞ

## 遊び方いろいろのゲームモードが満載！

ゲームモードは4種類。それぞれパズルのルールは同じに、違った遊び方が楽しめる。中でも、GB版オリジナルの「もんだいモード」は、問題を解きながら連鎖や同時消しを勉強できちゃうのだ。

### ストーリーモード

CPUが操る9人のキャラと、次々と対戦できるモード。コンピュータキャラにはHPがあり、ブロックを消すことで減らすことができる。ブロックをどんどん消して相手のHPを0にすれば、勝ちとなって次の相手と戦えるぞ。

そうよ！　こんどはわたしとたたかいなさい、めいれいですわ！

対戦前には、キャラクタ同士のおかしなやりとりが見られるぞ

画面左上にあるHPゲージを0にすれば勝ちなのだ

シトラ

プレイヤーはこの女の子を操るのだ

### 1P&VS2P

1Pモードでは、4体のボスキャラを消すまで、1人でとことんパズルが楽しめるぞ。また、通信ケーブルを使えば、友達との対戦が可能だ。2PVSモードで、友達との対戦が可能だ。

1Pモードは、この巨大なヤツを4体倒すまで、延々とパズルが楽しめる

### もんだいモード

問題形式のパズルに挑戦できるモード。与えられるブロックをうまく置いて、一度にすべてのブロックを消せば問題クリアだ。問題数は全部で96問もあるぞ！

## 全96問が解けるか!!

問題の難易度は6段階。各難易度に16問ずつある。簡単なものから超難問まで、じっくり取り組めるぞ

## 13色対応
## ミニ四駆GB Let's&Go!! オールスターバトル（仮称）

| '98年3月発売予定 | アスキー |
|---|---|
| | シミュレーション |
| 4800円 | 通信ケーブル対応 |

### 今度は世界を舞台に熱いバトルを展開！

ミニ四駆のパーツを思いどおりにセッティングして、現れるライバルを抜き去ってゆく、あの興奮が再びよみがえる。しかも、今度の舞台は世界！　確かな実力を持つ世界のミニ四駆オールスターたちが、世界最速をめざすのだ！

マシンをセッティングするために、各種パーツを売っているお店を発見！

「バックブレーダー」も登場予定!!

### 世界の強豪が相手

今回は世界各地からやってくる強豪を相手にしていかなくてはならない。レベルの高い彼らを勝ち抜いていくためには、より一層、マシンのセッティング能力が必要となるぞ。また、マシンの中には「バスターソニック」を始めとして、今回新たに登場するものも存在するぞ。

### 世界最速をめざして駆け抜けろ!!



新車体の1つ「バスターソニック」。アニメ同様の走りを見せてくれるか?!



ここグランドポリスでは、どんなライバルたちが、待ち受けているかな？

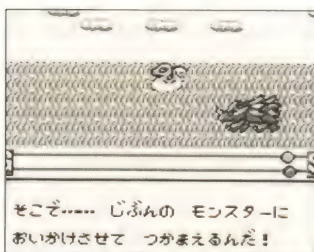
## 13色対応
## もんすたあ★レース

| '98年2月27日発売予定 | 光栄 |
|---|---|
| | ロールプレイング |
| 4800円 | 通信ケーブル対応 |

### モンスター同士をレースで競わせる！

モンスターたちを成長させてレースで競わせるRPG。フィールドでつかまえたモンスターを、レースに出場させて強くしていき、いろんな町で開催されるレースを制覇していくのだ。

### レースで優勝をめざす

レースは2匹以上のモンスターを使ってリレー方式で展開。コース上には坂や沼など、地形の違いがあり、モンスターによって得手不得手がある。モンスターの能力を見てうまくバトンタッチさせ、優勝を目指すのだ。また、モンスターはミックス（合体）して、強いヤツを生み出すことが可能だ。



フィールドで出現するモンスターを手持ちのモンスターと競わせてつかまえる

### 追い抜き追い越せ！

レースは抜きつ抜かれつの、手に汗にぎる展開！



町では人と会話して、モンスターやレースの情報を収集。そして、レース場でレースに参加するのだ

## 13色対応
## ゲームで発見!!たまごっち オスっちとメスっち

| '98年1月15日発売予定 | バンダイ |
|---|---|
| | シミュレーション |
| 4286円 | 通信ケーブル対応 |

### オスっちとメスっちで子孫を増やすのだ！

最新作はオスっちとメスっちでたまごを誕生させることが可能。オスっちとメスっちをアダルトっちまで育て上げ、ブリードさせてたまごを生ませると、新種のたまごが生まれることもあるぞ。

### 電源オフでも催促！

この「オスっちとメスっち」は時計チップと音源チップを搭載した特殊ロムで発売される。時計チップにより、「たまごっち」の育成がリアルタイムでも可能に。音声チップによって、電源をオフにしていても呼び出してくるぞ。

### プレイヤーを呼ぶ！

オスっちとメスっちが出会えば、たまごが生まれる。自然の摂理なのだ

育成はミニゲームで。これは、ごきげんをアップさせる「じゃんけん」だ



今回も流れる時間の速さを設定できる

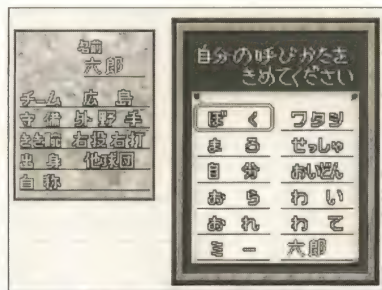
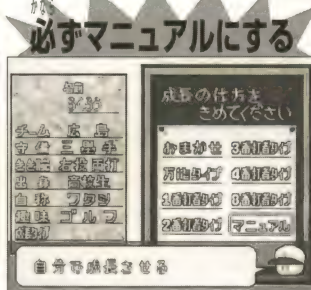
# じっきょう パワフルプロやきゅう 実況パワフルプロ野球4™

## サクセスモード完全攻略

**究極の能力オールAの野手育成方を伝授するぞ！**

今月は、どうやって育てたらいいか分からない人のための野手育成講座。オールAの野手を作ろう!!

| N64 | コナミ | 野球 |
|---|---|---|
| | 発売中 | コントローラパック（1） |
| | 8900円 | |

## 能力オールAの野手はこうして作るのだ

サクセスモードでは、投手の育成は難しいが、野手の育成は誰にでもオールAの選手を作ることができる。まず、選手の育成の仕方は必ずマニュアルにすること。これをコンピュータにまかせると、まずオールAは不可能になってしまう。所属チームは、特に好きなチームがなければ広島がオススメだ。球場が狭く、打撃練習でホームランを打ちやすいからだ。

### 必ずマニュアルにする

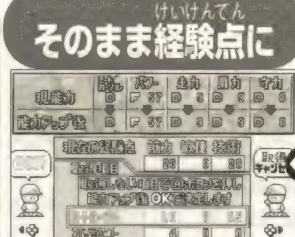
⬆ムリには勧めないけど、広島が一番いいぞ

⬆ここで他のを選ぶと、オールAは無理

## キャンプ中は打撃練習に徹すべし

春季キャンプと秋季キャンプでの打撃練習は、いい選手を作るためには欠かせない。打撃練習では獲得した経験点が、そのまま筋力ポイントと技術ポイントに加算されるからだ。素振りで上がる筋力ポイントと技術ポイントが5ポイントずつであることを考えると、お得度が分かろうというものだ。キャンプでは必ず打撃練習をするように心がけよう。

⬆できれば、サクセスが始まったらすぐ打撃練習に入りたい。2月の3週に休んで、4週にも打撃練習をするのだ

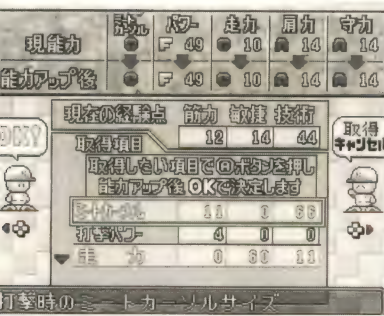
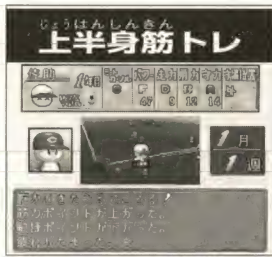
### そのまま経験点に

⬆そのままポイントになるのだ

⬆キャンプに入ったら、必ずお得な打撃練習をすること。打撃練習で経験点を稼ぐことができれば…

## 守備力、肩力から先に伸ばすべし

練習で得た筋力ポイント、敏捷ポイント、技術ポイントをどう使うかは重要な問題。これは、まず守備力、肩力から先にあげていこう。守備力はノック、肩力は上半身筋トレが効果的な練習。まず、1年目はこの2つをAにし、その後は走力を上げる。そして3つともAになったら、最後にミートカーソルとパワーをあげるのだ。

| | ミートカーソル | パワー | 走力 | 肩力 | 守力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 現能力 | | F 49 | 10 | 14 | 14 |
| 能力アップ後 | | F 49 | 10 | 14 | 14 |

| 現在の経験点 | 筋力 | 敏捷 | 技術 |
|---|---|---|---|
| | 12 | 14 | 44 |

⬅右側の能力から順番に上げていくと思えばわかりやすいだろう

### 上半身筋トレ

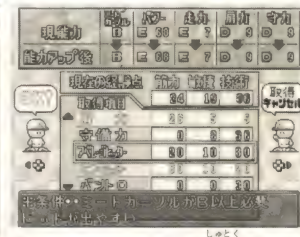
⬆肩力上昇には、上半身筋トレ。敏捷ポイントが下がるのには注意

### ノック

⬆守備力上昇にはノックがいい。敏捷、技術に加えタフ度も上がる

## キャンプで打てない人はアベレージヒッターを習得

打撃練習で0点になってしまうような人は、まず、アベレージヒッターを取得しよう。そうすればミートカーソルを開いたままでヒットを打てるので、打撃練習がかなり楽になるぞ。

➡ミートカーソルを開いた状態で、球のやや下側に当てる感じで打てばいい

⬆アベレージヒッターを取得すれば、打撃練習は楽になるが、先にミートカーソルをBまで上げなければならない

### こうなってしまう人は

⬆点を取れないと、かえって打撃練習は損になってしまう

# パワプロ広場（仮）

発行所
（株）徳間書店
／インターメディア・カンパニー
パワプロ好きのパワプロ好きによるパワプロ好きのためのコーナー

# パ・リーグはレオ軍団が制す!!

## 常勝西武、力を顕示！

今年、現実のペナントレースでもパを制し、復活を示した西武がファミマガリーグでも優勝を飾った。4月から近鉄が飛び出し、それをほかの球団が追う展開が続いたパ・リーグだったが、シーズンを通して安定した成績を残した西武が8月に近鉄を捉え、逆転優勝を果たした。この結果に対し、本誌所属パワフルプロ野球評論家、魔術師Oは「いや～、白熱したペナントレースでしたね。4月に飛び出した近鉄がそのまま突っ走るかとも思えたんですけど、均衡した戦力がそれを許しませんでしたね。西武の優勝の一因は、守りも攻めも安定した力を発揮したという点でしょう。結果的に、パ・リーグで一番投稿ハガキが少なかった西武が優勝したのも、ランダムでハガキを選ぶファミマガリーグならではでしたね」と語った。

### 4～5月 ダイエーだけが大きく出遅れ

まず近鉄の快進撃からパ・リーグは始まった。チーム打率が、3割2分5厘という打撃に引っ張られ、2位に3・5ゲーム差をつけて首位。また、その正反対がダイエー。開幕から勝ち運に見放され4月で5位に5・5ゲーム差をつけられるというありさまだった。5月に入ると近鉄も勢いを落とし、混戦に。ただ、ダイエーは相変わらずのどん底状態だった。

パ・リーグ 順位表

| 順位 | 勝数 | 敗数 | 引分 | 勝率 | ゲーム差 | 残ゲーム |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 27 | 19 | 0 | .587 | | 88 |
| 2 | 26 | 21 | 0 | .553 | 1.5 | 88 |
| 3 | 25 | 22 | 0 | .532 | 2.5 | 88 |
| 4 | 23 | 22 | 0 | .511 | 3.5 | 90 |
| 5 | 22 | 24 | 1 | .478 | 5.0 | 88 |
| 6 | 16 | 31 | 1 | .340 | 11.5 | 87 |

⬆5月を終了した時点では、ダイエーの勝率も若干上がってきた。首位は4月の貯金がものをいった近鉄

2割3分？

パ・リーグ 順位表

| 順位 | 勝数 | 敗数 | 引分 | 勝率 | ゲーム差 | 残ゲーム |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 15 | 8 | 0 | [illegible] | | [illegible] |
| 2 | [illegible] | 10 | 0 | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 3 | [illegible] | [illegible] | 1 | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 4 | 11 | 11 | 0 | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 5 | 11 | 11 | 0 | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 6 | 5 | [illegible] | 1 | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

⬆なんと4月のダイエーの勝率は.238。出だしで大きく遅れた

### 6～7月 5強1弱の激しいペナントレース

6月に入ると、近鉄はまずまずの状態が続くが、他のチームが星の潰しあいを展開。6月は再び2位に3ゲーム差をつけて終了。なお、ダイエーは相変わらずで、5位に13ゲーム差（笑）をつけられていた。

7月に入り、勢いを増してきたのが西武。もともと、安定した成績を残してきていたが、ここにきて勝ち星を重ねはじめ、近鉄の勢いが落ちてきたこともあり、ついに7月終了時には1ゲーム差まで迫った。なお、気になる（笑）ダイエーの5位との差だが、11・5ゲーム差に縮まっていた。

大接戦!!

パ・リーグ 順位表

| 順位 | 勝数 | 敗数 | 引分 | 勝率 | ゲーム差 | 残ゲーム |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 51 | 40 | 0 | .560 | | 44 |
| 2 | 50 | 41 | 0 | .549 | 1.0 | 44 |
| 3 | 47 | 40 | 2 | .540 | 2.0 | 46 |
| 4 | 47 | 43 | 1 | .522 | 3.5 | 44 |
| 5 | 44 | 48 | 0 | .478 | 7.5 | 43 |
| 6 | 31 | 58 | 1 | .348 | 19.0 | 45 |

⬆7月終了時点で、1位から4位までが3・5ゲーム差にひしめく大混戦となった

個人成績 パ・リーグ 月間MVP

| | 野手 | 投手 |
|---|---|---|
| 4月 | [illegible] | [illegible] |
| 5月 | [illegible] | 北[illegible] |
| 6月 | [illegible] | [illegible] |
| 7月 | [illegible] | 北[illegible] |
| 8月 | ? | ? |
| 9月 | ? | ? |

⬆月間MVP。セ・リーグの時のように、打の広島、投の巨人といった別れかたはせず、チーム別にかなり分散している

### 8～9月 各チーム失速！西武優勝へ

8月になって目立ちはじめたのが、なんと（笑）ダイエー。というより、今までが悪すぎたのだが、上位チームを食い始める。そんななか、安定した西武が確実に勝ち星を重ね、8月26日ついに、西武にマジック16が点灯した。

9月に入っても、2位以下の食い合いは続く。しかし、そんなものどこ吹く風の西武は確実に勝利を重ね、ついに8月23日、西武ライオンズのパ・リーグ制覇が決定した。

最終成績

パ・リーグ 順位表

| 順位 | 勝数 | 敗数 | 引分 | 勝率 | ゲーム差 | 残ゲーム |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | [illegible] | [illegible] | 0 | [illegible] | 優勝 | 0 |
| 2 | 74 | [illegible] | 1 | [illegible] | 5.5 | 0 |
| 3 | 73 | 62 | 0 | .541 | 7.0 | 0 |
| 4 | [illegible] | [illegible] | 3 | .477 | [illegible] | 0 |
| 5 | [illegible] | 73 | 1 | .440 | [illegible] | 0 |
| 6 | [illegible] | 81 | 1 | [illegible] | [illegible] | 0 |

⬆最終的には2位にオリックスが浮上。西武とは5・5ゲーム差だった

試合結果

| 球場 | | スコア | |
|---|---|---|---|
| 千葉 | 1 | 7－6 | 6 |
| 西武 | 2 | 4－9 | 3 |
| 大阪ド | 4 | 8－6 | 5 |

順位表

| 順位 | ゲーム差 |
|---|---|
| 1 | M16 |
| 2 | 5.0 |
| 3 | 5.5 |
| 4 | 8.0 |
| 5 | 8.0 |
| 6 | 18.5 |

⬆8月終盤に、西武にマジックが点灯。すぐ優勝というわけには行かなかったが確実にマジックを減らしていていった

西武選手のパスワードは次のページに



はみ出しドラフト会議

矢部「フフフ…」内本「なんだ、薄気味悪い薄笑いなんかしおって。そんなことでは一軍への道は遠いぞ。」矢部「今月、『5』のサクセス画面が公開されたんでやんすけど、それにオイラが出てたんでやんす。」（P84はみ出しドラフト会議に続く）

| 打順 | ポジション | 名前 | パスワード | 投稿者 |
|---|---|---|---|---|
| 一 | 一 | O | ゆんら いれま ばゆは むるふ きびぶ りざみ だまち んちび ほさの るがそ よちき むぎか ま | 岩手県／小原伸博 |
| 二 | 左 | TDK | てたよ こどつ おでこ ばざぞ びむや だげま まめち ぜざね むつれ びふせ ほびき ぢでか ぜ | 神奈川県／川名大騎 |
| 三 | 遊 | 約羅 | んざけ いれま げゆま ざはと せきぜ さじえ しはち まゆん らじび ほさの してと はちか ま | 栃木県／竹内修一 |
| 四 | 三 | 渡辺 | あかひ いへま だどま ざほて きぐち くねよ やそみ かざち みでま ぢふわ がびき どでか ま | 大阪府／渡辺太郎 |
| 五 | 二 | 慎一郎 | じるね らどひ きつぶ ひえき ばりゆ りづま まめち ぜざぜ ひひま おふみ ほびき ずぬかぜ | 京都府／永田智彦 |
| 六 | 中 | 川口 | げもぬ いどづ きずび るいい はざみ ぜちく はめち ままち ぞずげ ぢふわ ほびき おぎか ま | 東京都／河口明洋 |
| 七 | 右 | さば | けけた これま かゆは ぞると そえや まぜげ かはみ かまよ ろえび ほけき るしそ はちか ぜ | 愛知県／鈴木和孝 |
| 八 | 捕 | 青谷 | みてぢ みれま だゆま のめふ にふね よぜり やまみ だざぐ ざわう のふせ がふき ぢでか ま | 福岡県／谷口博和 |
| 九 | 指 | 佐川 | やびぶ みれま だゆは まめて きふか よよか げらみ かざよ ぞまび しけの してず はぐか ま | 三重県／清水裕和 |
| ― | 控 | 柳 | ずろう みへま だどま みきふ からみ かまか やもみ かざち らくざ さづみ くびせ ざでか ま | 群馬県／星野剛志 |
| ― | 控 | 国松 | ぬわづ いへま だどは じほて にびぜ はれく やのみ かざぜ ぐじび ほにの しとと はぐか ま | 佐賀県／平慎二 |
| ― | 控 | DAI | おぞそ いじぎ のるび こざぞ おぞゆ かげま ぜはち まざち ものむ さふわ がふき おでか ま | 静岡県／仁坂大 |
| ― | 控 | なかむら | なはに みじせ のるび ぜはち まぎな かまぜ ろるち くまち らくう おふせ がふき ずぎか ま | 埼玉県／中村淳一 |
| ― | 控 | 嶺 | たじや らへま いどま ぜるふ ぢふぜ かそち まめち だみん ぬくび こにの るとと よちか ぜ | 福岡県／谷口博和 |
| ― | 控 | 弘重R | せぞふ いへま まどは まるふ きびが ぜぎし ほざえ るはち ざめね のふせ ほびき おぎか ま | 大阪府／弘重隆介 |
| ― | 控 | 山田 | えひの これま かゆは ぬはと ずざだ ゆもは ゆまみ だまち んじふ ちにぜ ちりそ よちか ぜ | 山口県／ドモン |
| ― | 投 | V・K | せあた ぎふま んむず みいけ みほん ぶまき しろや かげみ かざゆ ぜべべ ぜめか じまと さぶそ びせゆ むざま ち | 埼玉県／窪添威 |
| ― | 投 | 馬場 | ままず ぬほみ めむか ひいざ れぎづ ばえざ ゆじぐ ぜはち かかか びがぞ ぐびき ずぎく ぞまた のざよ るぬゆ だちま ち | 宮城県／村上和久 |
| ― | 投 | 東京 | ろゆご ぬほま んむじ ざいめ にだん みじじ んむる ねらみ かまち まおさ ぜもか るくか れまこ へどん よぬゆ まちま ち | 岐阜県／梅村貴志 |
| ― | 投 | 浅見 | あけげ ひげみ めぜず ざきは へみは やいざ きゆぐ るめち ざまか てるみ はちえ へずご いひま しかゆ まち | 大阪府／吉川敏之 |
| ― | 投 | 奥森 | ぜてほ ろほみ めむゆ ぜいざ のしめ れぞざ へどい ぜはち ぜみか ささぞ まぐま げりよ わひう ちむざ りむか ぜちま く | 静岡県／岩崎和也 |
| ― | 投 | 藤本16 | かじぜ ろらま ざぜや ぜいま すこの ぢどむ もづこ だある よはち だもか さりき くちべ げまず ろおは らちち てちか ぜか | 大阪府／藤本輔 |
| ― | 投 | 長瀬 | やひゆ なびみ めむじ ざいど ぢゆめ るどま けええ るはち だみか さがぞ ぐびき きぎべ うだに ちそう ゆぐよ まか | 滋賀県／高野真也 |
| ― | 投 | 谷広幻 | もまね ひてま めむて みあん ゆよわ づどぜ みたが かあみ かまち よおべ まぬい ぞまや こるよ げざま はぐ | 三重県／谷広有亮 |
| ― | 投 | 東尾 | せきろ ぶめみ ざぜか むたれ そぞげ ばじぐ ははか ぬどみ だざぐ ぜおび はふぜ ぜぐか げつは うとは ちかざ しぐま く | 宮城県／千田恵一 |
| ― | 投 | 村野 | らあぜ ばてみ めむや むのね てぞめ ねどみ せどち しめち だそか りほせ はぐぐ ぶぞけ むでぜ たぐま ちぐ | 富山県／村野量規 |

番外編

# サクセス自慢の館 西武選手一挙公開

今月のサクセス自慢はまたまた番外編、ということで、西武の選手一覧を公開するぞ。走好守まとまった、総合力で優勝した西武だけに、いずれの選手も好選手ぞろいだ。投手陣も、野手に負けず好選手がそろっている。そのなかでも、エースのV・K投手は、球速やスタミナ、コントロールなど、そのいずれもが一級品のスゴイ投手で、西武のリーグ優勝の原動力になったのだ。

⬆超人的なスタミナとコントロールを誇る西武のエース、V·K投手。優勝の原動力となった

## 新作はこうして！『5』発売オメデトー

●『5』では、PS版みたいに、投手を作るとき、自由に変化球とフォームを設定できるようにして欲しいです。

（愛知県／三浦祥彰）

㊥さっそくコナミに問い合わせてみたところ、変化球の設定はできないけど、**フォームの設定は可能になる**とのこと。ところで『5』のサクセスモードの最新情報は、P104のメーカーレポートに載ってるのでそっちも読んでね。

●ボクは阪神ファンですが、今年は投手陣がよく頑張って、藪、葛西等、ボクが考えただけでも12人のピッチャーが活躍しました。それに、新戦力を合わせると、投手の枠が少ないので、先発6人、中継8～10人は欲しいと思います。

（京都府／佐々木潤）

**魔術師O** 阪神ファンからのおハガキ、ウレシイですね。P105にオーダーの写真も出てますからそれを見ると選手の枠は増えているみたいですよ。投手が16人とまではいかないみたいですけど。

## パワプログッズ当選者発表

### ●パワプロ君キット

群馬県／黛竜哉

### ●コントローラパック

北海道／田辺健輔
岡山県／文屋貴晴

### ●イラスト入り色紙

大阪府／井畑慶太郎
兵庫県／番匠健太
徳島県／三谷真登

## みんなのハガキを待ってるぞ お便り大募集

相変わらず寒い日が続くけど、「パワプロ広場（仮）」では、まだまだみんなからの熱いお便りを募集しているぞ。サクセスでいい選手ができたら、パスワード、能力、名前を書いてサクセス自慢の館へ。広場への意見、感想は、ふれあい広場まで。『5』への要望や、感想などは『5』発売オメデトーコーナーまで。宛先は

**〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-M ファミマガ編集部パワプロ広場（仮）**

まで。締め切りは1月20日だよ。

## ポジション別コンテスト

さて、ここで新コーナー設立のお知らせ。サクセス自慢とは別に今月から、こちらで指定したポジション、打順の選手を作るコンテストを始めるぞ。審査員は㊥、魔術師Oと、元甲子園児（を目指した）S。今月のお題は、1番、センター。**「ポジション別コンテスト」係**までドシドシ送ってくれ。宛先と締め切りは右の各コーナーと同じだ。あと、大事なことは、AB同時押しの**ウル技は禁止**。使ったら失格なので注意してね。

## 予告 パワプロ広場（仮）

パシフィックリーグ優勝選手発表

次号のパワプロ広場は1月21日発売予定

はみ出しドラフト会議
内本「なにいっ！ ワシはどうなんだ。」矢部「アレッ、コーチまだ見てないんでやんすか。今月号のP104～105に載ってるでやんすよ。」
内本「ワシもさっそく見てみるぞ！…（1時間経過）。矢部、グラウンド100周だ。」矢部「ゲッ。」

ファミマガ64

# ランキングBOX

ファミマガ読者による
ファミマガ読者のためのデータページ

前人気　読者評価　売り上げ

## 『実況パワプロ5』、驚異の得点アップ!!

『実況パワフルプロ野球5』が、前号の倍以上の得点を獲得して、首位に躍り出た。タイトル発表後すぐにトップを獲得したが、それ以降は4～5位あたりに収まっていた。画面写真が発表されたためか、突然のジャンプアップ。今月もサクセスモードの画面写真が公開されていることを考えると、来月の首位は安泰か。2位は『ヨッシーストーリー』。前号より着実に得点をアップしてきた。前号首位の『ゼルダの伝説　時のオカリナ』は3位。ユーザー層を考えると『パワプロ5』にポイントを食われたとは考えにくいが…。

## 注目ソフトPick Up！　ヨッシーストーリー

↑背景も、まるで絵本の中に入ったかのようなグラフィックで描かれている

発売前最後の集計で2位を獲得。まさに美しい絵本を見ているような美麗なグラフィックと、ヨッシー達のかわいい動きが必見のアクション。「楽しい」という言葉がぴったりのゲーム。

## 前人気Ranking TOP20

| 前回 | 今回 | ゲーム名 | スペック | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 1 | 実況パワフルプロ野球5 | N64 コナミ '98年3月19日発売 7800円<br>300点台を獲得してぶっちぎりの首位。今度のサクセスは高校野球が舞台で甲子園を目指すのだ | 318 |
| 3 | 2 | ★ヨッシーストーリー<br>首位は取れなかったが、しっかり順位は上げた | N64 任天堂 12月21日 6800円 | 258 |
| 1 | 3 | ゼルダの伝説 時のオカリナ<br>謎のポイントダウンで3位。来月は首位奪回か？ | N64 任天堂 '98年4月下旬発売 6800円 | 183 |
| 6 | 4 | ★ファミスタ64 | N64 ナムコ 11月28日 6800円 | 131 |
| 7 | 5 | ポケモンスタジアム | 64DD 任天堂 '98年6月発売 価格未定 | 107 |
| 8 | 6 | ポケットモンスター 金 | GB 任天堂 '98年3月下旬発売 3500円 | 106 |
| ー | 7 | ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド～ | GB エニックス '98年3月発売 4800円 | 88 |
| 9 | 7 | MOTHER3 奇怪生物の森 | 64DD 任天堂 発売日未定 価格未定 | 88 |
| 20 | 9 | ★64大相撲 | N64 ボトムアップ 11月28日 7980円 | 81 |
| 10 | 10 | ポケットモンスター 銀 | GB 任天堂 '98年3月下旬発売 3500円 | 76 |
| 23 | 11 | ★ハイパーオリンピック イン ナガノ64 | N64 コナミ 12月18日 6800円 | 71 |
| 30 | 11 | シムシティ2000 | N64 イマジニア '98年1月30日 6800円 | 71 |
| 26 | 13 | ★ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒 | N64 ハドソン 12月19日 5980円 | 67 |
| 4 | 14 | ★ディディーコングレーシング | N64 任天堂 11月21日 6800円 | 66 |
| 2 | 15 | 超空間ナイタープロ野球キング2 | N64 イマジニア '98年1月発売 6980円 | 62 |
| 13 | 16 | ポケモンスナップ | 64DD 任天堂 発売日未定 価格未定 | 61 |
| 21 | 17 | スーパーマリオRPG2（仮称） | 64DD 任天堂 発売日未定 価格未定 | 59 |
| 11 | 18 | F-ZERO X（仮称） | N64 任天堂 '98年6月発売 6800円 | 52 |
| 11 | 19 | ピカチュウげんきでちゅう | N64 任天堂 発売日未定 価格未定 | 50 |
| 17 | 20 | ★64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド | N64 バンダイ 12月19日 6800円 | 45 |

※前人気Rankingは1月号のアンケートハガキ１０００通を１２月４日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印は２月号の発売までにすでに発売されているソフトを示しています。ハード名のN64はニンテンドウ64、64ＤＤはニンテンドウ64ディスクドライブ、ＳＦＣはスーパーファミコン、ＧＢはゲームボーイの略となっています。



※『ポケモンスタジアム』は先月号までの『ポケットモンスター（仮称）』、『ポケモンスナップ』は『ポケットモンスター64（仮称）』、（いずれも64ＤＤ用）のことです。

# ゲームの評価はキミが決める！
# Reader's Ranking '97

今月は、対象ソフトがN64の3本のみという、いささかさびしいランキングとなった。その3本のなかで、最も注目されるのは『ぷよぷよSUN64』だろう。もうすっかりおなじみとなった落ちものパズルの最新作だ。基本的なシステムは、従来のものを踏襲しつつ「太陽ぷよ」という新たなシステムを搭載。さらに振動パックにも対応しており、どのような評価を得たのかが興味深い。また、ハドソンの『Jリーグサッカーイレブンビート1997』の評価も気になるところだ。日本代表のW杯出場が決まって、ソフトのでき如何ではサッカーゲームを買おうと思っている人もいるのでは？

さて、気になる『ぷよぷよSUN64』は、総合得点で23点台と、かなりの好評価。項目別に見るとキャラクタで高い評価を獲得している。パズルだけでなくコミカルなキャラクタも人気のある作品だけに当然。オリジナルの評価が低かったのは、いた仕方ないところか。また、『～イレブンビート1997』だが、全体の評価はまずまず。ただ、キャラクタの評価が高いのはサッカーゲームとしては珍しい。あの3頭身キャラは、なかなか評判がいいようだ。

**N64 HEIWAパチンコワールド64**

| アムテックス/ショウエイシステム | 11月14日発売 | 7900円 |
|---|---|---|
| その他 | 総合18.79(83位) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 2.94(99) | 3.23(68) | 2.93(89) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.36(56) | 3.19(79) | 3.14(75) |

**N64 ぷよぷよSUN64**

| コンパイル | 10月30日発売 | 5980円 |
|---|---|---|
| パズル | 総合23.10(12位) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 4.32(8) | 3.80(14) | 3.72(14) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.94(9) | 3.86(18) | 3.45(41) |

**N64 Jリーグイレブンビート1997**

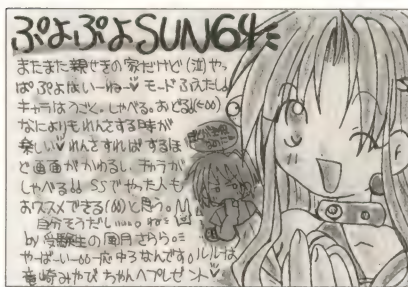
| ハドソン | 10月24日発売 | 6980円 |
|---|---|---|
| サッカー | 総合21.66(32位) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 3.98(20) | 3.41(46) | 3.39(38) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.59(35) | 3.75(25) | 3.54(38) |

## お便りゲーム評価

今月は『ぷよぷよSUN64』と『ディディーコングレーシング』にお便りが集まった。また、W杯出場の影響か『実況ワールドサッカー3』にも感想が届いたぞ。

### N64 ぷよぷよSUN64

●基本的なゲーム内容は同じなのですけど、対応機種によって微妙に異なるゲームというのはめずらしいと思います。N64の場合ですけど、ROMカセットならではの読み込みの早さ&反応のよさ、そして、なんといっても振動パック対応により、臨場感が増して、このゲームの魅力をさらに引き出すことに成功していると思います。（大阪府／岡周二）

●とことんなぞぷよモードがあって、それで連鎖の練習がでるのがとてもいいです。（京都府／名和野裕）

●振動パックを使うと、おもしろい。とことんなぞぷよや、漫才デモもなかなかよかったです。（島根県／渡部剛志）

↑勉強もしよう（徳島県／風月さらら）

### N64 実況ワールドサッカー3

●日韓戦で日本が勝ってからサッカーゲームが欲しくなって買いました。とにかく楽しくてたまらない。インターナショナルカップなどで、実際に自分がフィールドでプレイしているような気持ちでキャラを動かしています。（茨城県／武藤明義）

●インターナショナルカップが特に楽しい。準決勝でドイツに負けたときはかなりショックを受けました。選手のグラフィックがちゃんと人間らしくリアルなところがいいと思う。（熊本県／藤原史暁）

●アジア最終予選、対イラン戦をテレビでやっていたとき、ボクも偶然日本対イランをやっていた。（千葉県／長谷川圭介）

### N64 ディディーコングレーシング

●初めは「どうせ『マリオカート64』みたいな感じだろう」と思っていたが、時間が経つにつれ、それが間違いであることに気がついた。バルーンを集めていき、自分の手で、走れるコースを増やしていくシステムは『スーパーマリオ64』を思わせる。これで今年の年末は、アドベンチャーモードに、4人対戦にと盛り上がれそうだ。（栃木県／64DD期待大）

●ディズニーランドをレースしているような気分になり、とても楽しい。レースカー、ホバークラフト、飛行機の操作性が全部違うので飽きないし、恐竜や雪球など、様々なギミックが、『マリオカート64』よりもパワーアップしている。（東京都／岡部弘）

●アドベンチャーゲームのような工夫もしてあるのがすごい!!（北海道／佐野広隆）

## みんなの意見を待ってるよ！

次号のお題は、下の17本。官製ハガキにソフトの感想と住所、氏名（ペンネーム）、年齢、電話番号を明記して〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部 リーダーズランキング係まで。締め切りは1月3日（必着）。また、アンケートハガキに書いてある感想を使うこともあるのでペンネームを使いたい人は感想の横に書いておいてね。応募者の中から抽選で10名にファミマガ64特製テレカをプレゼント。

### 次号の対象ソフト

- ぷよぷよSUN64
- プロ麻雀極64
- ワイルドチョッパーズ
- ファミスタ64
- 64大相撲
- トップギア・ラリー
- デュアルヒーローズ
- スノボキッズ
- カメレオン・ツイスト
- 飛龍の拳ツイン
- ヘクセン
- ハイパーオリンピック イン ナガノ64
- エアロゲイジ
- バーチャル・プロレスリング
- ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒
- 64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド
- ヨッシーストーリー

※Reader's Ranking '97は'96年12月以降のニンテンドウ64の26本、スーパーファミコンの39本、ゲームボーイの39本の計104本についての評価をアンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目のカッコ内の数字は項目ごとの順位を示しています。

# 月間売り上げRanking

## 10月27日～11月30日

| 順位 | ゲーム名・スペック | 推定実売本数 |
|---|---|---|
| 1 | **ポケットモンスター** GB 任天堂 '96年2月27日発売 3980円 | 17万8300 |
| 2 | **ゲームで発見!!たまごっち2** GB バンダイ 10月17日発売 4286円 | 13万5890 |
| 3 | **★ディディーコングレーシング** N64 任天堂 11月21日発売 6800円 | 7万3950 |
| 4 | ★ぷよぷよSUN64 N64 コンパイル 10月30日発売 5980円 | 3万8770 |
| 5 | 爆ボンバーマン N64 ハドソン 9月26日発売 6980円 | 2万9050 |
| 6 | ★ファミスタ64 N64 ナムコ 11月28日発売 6800円 | 2万8020 |
| 7 | 実況ワールドサッカー3 N64 コナミ 9月18日発売 7500円 | 1万5340 |
| 8 | 川のぬし釣り3 GB ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト） 9月19日発売 3600円 | 1万3430 |
| 9 | ★メダロット（カブトムシバージョン） GB イマジニア 11月28日発売 3980円 | 1万0980 |
| 10 | ★メダロット（クワガタバージョン） GB イマジニア 11月28日発売 3980円 | 1万0930 |
| 11 | ゲームボーイギャラリー2 GB 任天堂 9月27日発売 3000円 | 9650 |
| 12 | がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～ N64 コナミ 8月7日発売 8900円 | 8800 |
| 13 | ★64大相撲 N64 ボトムアップ 11月28日発売 7980円 | 8720 |
| 14 | スーパードンキーコング3 謎のクレミス島 SFC 任天堂 '96年11月23日発売 6800円 | 8300 |
| 15 | Jリーグイレブンビート1997 N64 ハドソン 10月24日 6980円 | 7270 |
| 16 | スーパーマリオ64（振動パック対応版） N64 任天堂 7月18日発売 6800円 | 6120 |
| 17 | あにまるぶりーだー GB Jウイング 10月17日発売 4800円 | 4730 |
| 18 | マリオカート64 N64 任天堂 '96年12月14日発売 9800円 | 4250 |
| 19 | 役満 GB 任天堂 '89年4月21日発売 2600円（込） | 3470 |
| 20 | 不思議のダンジョン 風来のシレン－月影村の怪物－ GB チュンソフト '96年11月22日発売 3900円 | 3390 |

### 『ディディーコングレーシング』3位獲得!! 『ファミスタ64』は予想外の6位!

今月はいつもより1週多く、集計期間が5週間になっている。トップは、先月『たまごっち2』にトップを奪われた『ポケットモンスター』が奪回。なによりも驚くべきは、ここにきてまた勢いを伸ばしつつあることだ。アニメの方も絶好調で、またしばらくは首位を突っ走るだろう。

2位は先月『ゲームで発見!!たまごっち2』。勢いは衰えたが、まだ10万本以上の売り上げを保って3位以下に大差をつけている。

また、今月は新作ソフトが全部で6本登場するフレッシュなランキングになっているが、その中のトップが『ディディーコングレーシング』。実質10日の集計ながら7万本の売り上げを記録し、3位を獲得している。同じく、新作の『ファミスタ64』は実質3日の売り上げで3万本を記録して6位だが、大ヒットした野球ゲームの王道『ファミスタ』というタイトルの大きさを考えると、この数字では惨敗と言っていいだろう。ゲーム自体のデキは決して悪くないので来月以降に期待したい。

### 今月の一本

7万本の売り上げを記録して3位を獲得。『スーパードンキーコング』シリーズのディディーが主人公のコミカルなレースゲームだ。

一見『マリオカート』みたいだけどやってみるとずいぶん違うぞ

### ハード売り上げRanking

先月、売り上げを大きく落としたPSだが、今月は本体値下げの影響で、若干持ち直した。しかし、以前ほどの勢いがないのも確かだ。

| 順位 | ハード名 | 推定実売台数 | '97年累計実売台数 |
|---|---|---|---|
| 1 | プレイステーション | 16万3060 | 300万7470 |
| 2 | ゲームボーイ | 10万4880 | 124万2430 |
| 3 | セガサターン | 3万0720 | 35万7460 |
| 4 | ニンテンドウ64 | 1万9840 | 39万0920 |
| 5 | スーパーファミコン | 4300 | 9万2530 |

### 売り上げちょっといい話

#### 『ディディー』効果で、意外なソフトが売り上げ増?

今月は『ディディーコングレーシング』が3位に登場しているが、その影響で『スーパードンキーコング』の売り上げが若干伸びている。今月のランキングでは『3』が売り上げを伸ばして14位に顔を出しているが、おもしろいことに『3』だけでなく『2』も、その前の『スーパードンキーコング』までも、ほんの少しだが売り上げを伸ばしている。もちろんどれも『レーシング』の発売日の11月21日以降のことだ。

※このランキングは下記のゲーム販売店、コンビニエンスストアの売り上げデータを元に、編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。また、ハード売り上げランキングの97年累計実売台数とは'97年1月6日～11月30日の推定実売台数を表します。●データ提供店：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン－イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー、以上全国1300店舗。※また、★印は集計期間中に発売されたタイトルです。

# トランセル種市のポケモンリーグ!! 第7回

全国大会の決勝について、詳しく取材してきたので、その結果をレポート。

イーブイ
ポケモンナンバー133

## 日本一は誰なのか?



### 最新ポケモンリーグ事情
**全国大会ついに決勝!!**
**エントリーされたポケモンを人気別に総チェック**

みんなの中でも見たという人がいると思うが、11月23日に幕張メッセにて「第1回ポケモンリーグ全国大会」の決勝トーナメントが開催された。全国各地15カ所でおこなわれた予選で、勝ち残った15人の強者が、トーナメント方式で熱い戦いを繰り広げてくれたぞ。まず結果を言ってしまう前に、全国レベルのポケモンとはどういうものなのかを、ちょっとチェックしてみよう。数々の予選を勝ち抜いてきたポケモンなのだから、とりあえず強いだろうが、その人気はかたよっているのかな?

**64マリオスタジアムにてON AIR!!**

「ポケモンリーグ」はテレビ東京系列「64マリオスタジアム」にて絶賛放送中。毎週木曜日の夕方6時30分から(一部地域によって放送日が異なる場合があるので注意)。N64最新情報にも注目!!

## これが予選を勝ち抜いた全国レベルのポケモンだ

決勝に挑む15人のトレーナーがエントリーした6匹のポケモンを集計して、人気ベスト5を調べてみた。上位3匹のポケモンは、ほとんどのトレーナーが使用するほどの人気の高さだ。なぜ人気があるのか、ここで検証してみよう。

### 出場ポケモンベスト5

| 順位 | ポケモン | コメント |
|---|---|---|
| 1 | サンダース | すばやさの高さはトップクラスだ。「10まんボルト」も強力 |
| 2 | ケンタロス | 地面攻撃、ノーマル攻撃、そして氷攻撃の使い分けができる |
| 3 | スターミー | 強みは「じこさいせい」で、HPを回復できることだね |
| 4 | フーディン | エスパー攻撃のスペシャリストで、特殊のステータスが高い |
| 5 | ラプラス | 氷攻撃も使えるし、ノーマル攻撃の「のしかかり」は超強力 |

**そのほかにもこんなポケモンが…**
- フリーザー
- ルージュラ
- ナッシー
- ラッキー
- ダグトリオ
- ゲンガー

### ①やはりすばやさが命!!

もうこれは基本中の基本。サンダースを筆頭に、すばやさのステータスの高さが非常に目立つ。やはり先手を取れれば、試合を有利に進められるし、それだけチャンスも多い。当たり前だよね。

**サンダース**
**ケンタロス**



⇧ほかのステータスに比べて高い
⇧全体的にステータスはかなり高い

### ②こおり系の技が使える

ステータス変化技の中で、一番恐ろしいのは「こおり」系の技だよね。先制攻撃で凍らせられればもう楽勝といってもいいだろう。

## 凍らせてしまえ!!



⇧ラプラスも氷系の技を使いこなせるので、相手にしたくない

⇧⇧れいとうポケモンだけに、氷の攻撃は得意中の得意なのだ

### ③HP回復技が使える

全国レベルの戦いになってくると、長期戦になるケースが多いようだ。これは「じこさいせい」などのHPが回復する技を、多用するからである。実際に対戦する側からしても、「じこさいせい」を連発されると、すごくイヤ!!



⇧ここ一番で「じこさいせい」を持っていると非常にありがたい。覚えてよかった!

### 予想をくつがえされた意外なポケモン選び!?

この人気ベスト5を見て、オレ自身「やっぱりな」と思った反面、「何でだよ!」と思うこともあった。でもこの結果が、これからのポケモンリーグの定番となるだろう。

**●ノーマルポケモン不人気**

実はあまり大声では言いたくないのだが、オレはこれからのポケモンリーグはノーマルタイプのポケモンが流行ると思っていたのだが…。どうやら、そうではないらしい。

**●ゲンガー王国崩壊!!**

あと意外だったのが、ゲンガーの不人気。初期のポケモンリーグを支えたのは、このゲンガーだったが、全国レベルではないのだろうか?

## 最新ポケモンリーグ事情II

# 全国大会で優勝できる3匹のポケモンパーティを編集部で予想した！

6匹エントリーした中から、相手のポケモンを考えつつ、3匹にしぼり込まなければならない。先ほどの人気のポケモンを考慮しつつ、編集部で（というかオレの独断と偏見で）3匹をコーディネイトしてみたぞ！　しかし、これはあくまで人気を考慮しているので最強かどうかはわからない。でもそこそこ強いとは思うよ！

もうこの3匹で決まりでしょう（トランセル）。

サンダース
ケンタロス
ラッキー

## オレならこうする!! 各ポケモンの技はこれだ

いくら強いポケモンでも、技の覚えさせかたによって、ずいぶん違いが出てくるよね。絶対にこうしろ！　とは言わないけど、一応各ポケモンのおすすめ技を書いておきました。過去にも紹介したものもあるので、再確認しよう。

わざマシン30 ×1
わざマシン10 ×1
▶わざマシン02 ×1
わざマシン07 ×1
なにを ひきだしますか？

わざマシンの選択は非常に重要。オレは自分のパソコンにすべて預けている

### ①サンダース

攻撃のかなめは「はかいこうせん」でしょうね。あとは「かげぶんしん」で攻撃回避率を上げてから、ジックリと攻めるのがセオリー通りの戦い方。対マルマイン用として、「でんこうせっか」もあるぞ。

**技マシンリスト**

| | |
|---|---|
| 技15 | はかいこうせん |
| 技24 | 10まんボルト |
| 技32 | かげぶんしん |
| Lv.27 | でんこうせっか |

フリーザー：L52
サンダース：L50 140/152
サンダースの かいひりつが あがった！

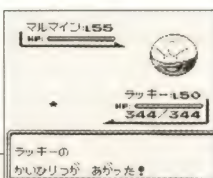
すばやさがあるぶん、非常にお得といえる「かげぶんしん」だ

### ②ラッキー

ラッキーの戦法は以前紹介した通り、「ちいさくなる」で攻撃回避率を上げて、HPがなくなりそうになったら、「タマゴうみ」で回復するという黄金パターン。「ふぶき」を使って凍らせることも可能。

**技マシンリスト**

| | |
|---|---|
| 技14 | ふぶき |
| 技41 | タマゴうみ |
| Lv.24 | うたう |
| Lv.38 | ちいさくなる |

マルマイン：L55
ラッキー：L50 344/344
ラッキーの かいひりつが あがった！

この攻撃回避率を上げる技は、元はこのラッキーの「ちいさくなる」が発端となって、ブームになったのだ

マルマイン：L55
ラッキー：L50 200/344
てきの マルマインは ねむって しまった！

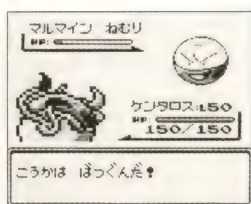
「うたう」を使って眠らせることもできるラッキー。本当に順応性に富んだポケモンと言えるだろう

### ③ケンタロス

ケンタロスの「はかいこうせん」は、とにかく強力。この技一発でやられてしまうポケモンも少なくない。

**技マシンリスト**

| | |
|---|---|
| 技14 | ふぶき |
| 技15 | はかいこうせん |
| 技24 | 10まんボルト |
| 技26 | じしん |

マルマイン ねむり
ケンタロス：L50 150/150
こうかは ばつぐんだ！

ケンタロスは攻撃力があるので、一つ一つの技がほとんど凶器。「はかいこうせん」や「じしん」は破壊力バツグンだぞ！

その結果は次のページで!!

## 先号の予告どおりのプレゼントコーナー

12月号で募集した「64マリオスタジアム」テレホンカードプレゼントのハガキは、ナント!!応募総数27通（オイ！　チョット少なすぎないか？　このコーナー人気ないのかな？）。ということで、この文章の5センチ左に当選者を発表しているので当たった人は、おめでとう!!

ところで今号のプレゼントだけど、前回と同じで申し訳ないが、「64マリオスタジアム」テレカをとりあえず5枚ゲット。それだけでは何だかさみしいので、オレが使用した番組の台本をプレゼント（ちなみに徹さんと紀子さんのサインを入れてもらうように現在交渉中）。オレってけっこうイイ奴？

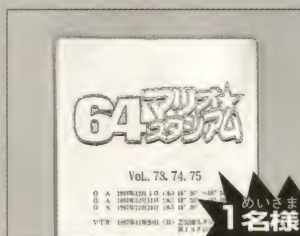
**●テレカ当選者発表**

岩手県／千葉泰裕くん
鹿児島県／石崎亜矢子さん
北海道／吉田雄平くん
愛知県／小林真里菜さん
神奈川県／豊岡絵里那さん

**当選おめでとう!! すぐに送るからね**

**●今月のプレゼント**

番組に出場した人しかもらえない「64マリオスタジアム」テレカを5名様に。そして番組で使用した台本を1名様にプレゼント。オレへのメッセージを一言書いて、下の宛先まで送ってくれ。締め切りは、1月20日必着。当選者の発表は4月号で。

64マリオスタジアム Vol. 73. 74. 75
1名様

この台本に渡辺徹さんと加藤紀子さんのサインが入る予定。オレのサインは…

5名様

これは本当にレアなテレカなんだぞ！オレだって持ってないんだから…

## 今月のトランセル…

11月22日には「64マリオスタジアム」の公開オーディションが行われた。司会は穴井夕子さんとあさりどさんで、もちろんオレもポケモンリーグの解説者としてステージに上がったぞ。しかし意外だったのが、4人ともまったくの同い年。「昭和49年会」を発足してしまいました。

全員23歳。まだまだ若いですよ！

**おハガキ募集**　トランセル種市への質問やファンレターなどは〒105　東京都港区東新橋1-1-16　TIM　ファミマガ64編集部　「ポケモンリーグ」係まで。君の住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに記入しよう。

今月の裏トランセル…

関東地区予選A－2で勝ちあがった藤田美蘭ちゃんが、2回戦で姿を消してしまったのが非常に残念だった。今回の決勝トーナメントで女の子は1人だけだったので、個人的には応援していたのだが…。彼女は、予選は楽勝とまではいかないまでも順当に勝ってきたので、結構優勝するかと思っていたが、やっぱり全国には強い奴がいるんだね。ホントに。

## 最新ポケモンリーグ事情Ⅲ

# ポケモンリーグ全国大会優勝者ついに決まる!! その戦い方とは…

さあ、その全国大会決勝トーナメントはいったいどうだったのかというと…。1回戦から白熱した戦いが繰り広げられ、あまりにポケモントレーナーレベルが高かったせいか、心理戦というよりもポケモンのぶつかり合いという印象を受けた。その中で、危ない場面をレベル55のケンタロス1匹で乗り切った、北陸地区代表の宮沢徹くんが、見事第1回ポケモンリーグ全国大会を制したのだった。

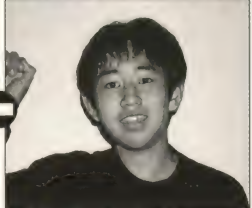
### 第1回 ポケモンリーグ全国大会 決勝トーナメント図

WINNER 宮沢 徹

| 地区 | 名前 |
|---|---|
| 九州A | 吉冨 大成 |
| 関西 | 西村 峻 |
| 四国 | 吉井 博紀 |
| 中国A | 今井 大介 |
| 北海道B | 加藤 和人 |
| 東北B | 高橋 潤 |
| 関東B | 林 泰宏 |
| 東北A | 結城 洋次郎 |
| 関東A-2 | 鈴木 雄輔 |
| 中国B | 岩政 健治 |
| 関東A-2 | 藤田 美蘭 |
| 中部A | 山田 高久 |
| 中部B | 北川 恭教 |
| 九州B | 渕脇 明裕 |
| 北陸 | 宮沢 徹 |

持ちきれないくらいの賞品を手にした

賞品を手にして余裕の笑顔!!

試合前の表情

試合前に写真を撮ったのだが余裕があったのは彼だけだった

## 優勝した宮沢君が使った3匹のポケモンを解説

優勝した宮沢くんが用意した6匹のポケモンはマルマイン、フリーザー、ルージュラ、ガルーラ、ケンタロス、スターミー。この中で実際に使用したポケモンは、マルマイン、フリーザー、ルージュラ、ケンタロスだけなのだ。またこのケンタロスは、予選から1回も負けたことがないそうだ。

### こうげきデータ ケンタロス

- ○はかいこうせん
- ○ふぶき
- ○のしかかり
- ○じしん

こいつは本当に最強だ。宮沢くん自身、7匹ケンタロスをつかまえて、1番ステータスの高いものを使用して、育てたそうだ。攻撃的には「じしん」を多用していたぞ

### こうげきデータ フリーザー

- ○れいとうビーム
- ○かげぶんしん
- ○ふぶき
- ○どくどく

このフリーザーはそんなに目だった活躍はしなかった。「どくどく」で相手のHPを少しずつ奪いつつ「かげぶんしん」を多用していく、一種の逃げの作戦もできてしまう

### こうげきデータ マルマイン

- ○10まんボルト
- ○だいばくはつ
- ○ひかりのかべ
- ○でんじは

この「でんじは」はもちろん、相手のポケモンのすばやさを下げるためのもの。いざというときには「だいばくはつ」を使って、相手を道づれにすることもできてしまう恐ろしさ

## 宮沢君の戦いかたを徹底的に分析する

宮沢くんが実際に使った戦法をここで紹介してみよう。本当に参考になるぞ。ちなみに宮沢くんの好きなポケモンはマルマインだそうで、1回戦から決勝までフル出場していたのが印象的だった。

この大ステージの上で、リラックスして戦うのは決して簡単なことではない

### ①すばやさを下げる

先号でも紹介したが、「でんじは」を使って、相手のすばやさを下げる作戦。これにより、多少すばやさの劣るフリーザーでも先制攻撃できる。ちなみに補足として、まひ状態のポケモンは眠らないということを覚えておこう。

マルマイン L55
マルマイン L55 HP 144/144
▶でんじは
ひかりのかべ
スピードスター
だいばくはつ
20/20
わざタイプ／でんき

マルマイン L55
マルマイン L55 HP 106/144
てきの マルマインは まひして わざが でにくくなった!

「でんじは」は電気のタイプを持っているポケモンなら使用可能だ

でんじはでまひさせる!!

### ②レベルを1匹55にする

宮沢君の無敵のケンタロスのレベルは55だった。つまり一番頼りにしているポケモンのレベルを、55にしたほうがよいという考え。確かにこのケンタロスは強い。

▶マルマイン L55 HP 144/144
サンダース L50 HP 146/146
スリーパー L50 HP 160/160
ポケモンを えらんで ください

自信のあるポケモンはレベル55に。レベル50、50、55のパーティーが効果的だった

## 試合前に緊張するトレーナーたち!!

試合前の緊張したトレーナーたちを取材しようと思い、控え室に侵入! しかし控え室ではリラックスムードが漂い、笑顔で質問に答える子供が多かったぞ。余裕だね!

控え室の余裕もステージでは…

控え室ではリラックスしていた彼らも、ステージ上ではガチガチだ

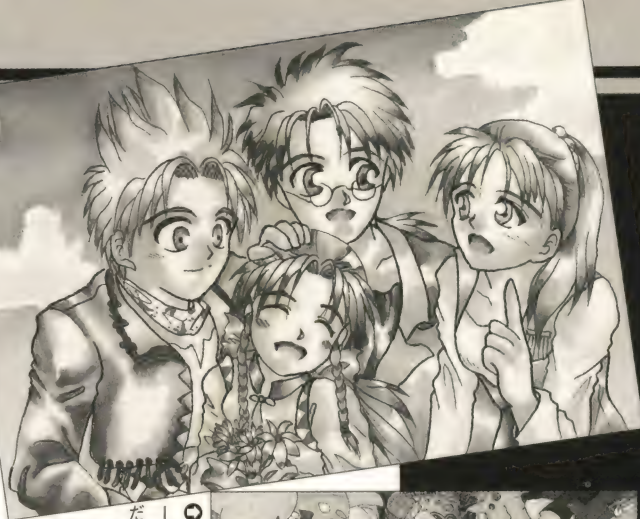
# ファミマガ64の読者ページ！

# RGB

⮕物静か、というか厳かな感じ（愛知県／蒼月ひかる）

⮕『ロマサガ3』の仲良し（？）4人組。このゲームを初めてプレイしてから何年経つかなぁ…（神奈川県／大野愛）

## マニアック MANIAC

なんかここ2号マニアックのページが減ってるけど…、次号は大丈夫だよー。

⮕おおっとぉ、またしてもケットシーがすみっこに…。みんな好きなんだね、アレ（山形県／FALCON）

## 紳士淑女の社交場 マニアック画廊

⮕おー、今までになく大人っぽい雰囲気のアンジェラだ！（茨城県／秋桜かんな）

⮕あの気の強いところが無敵って感じなのかな（群馬県／ポケモンまにあ）

⬇ホント、少ないよねー（愛知県／めっきー）

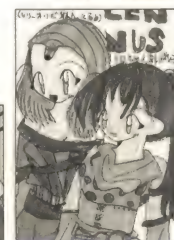
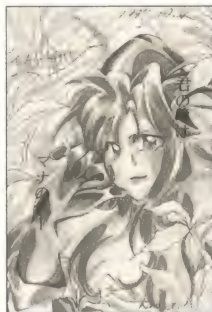
⬇（画）は違う意味でハマってます（秋田県／幻魔葵）

⬆おねだり賢者。もしかして、遊び人から転職したタイプなんでは？（北海道／ShiMA）

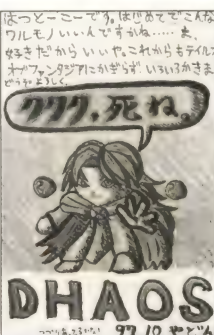
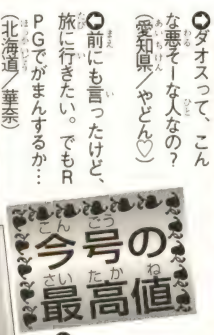
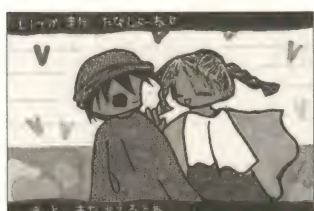
⮕前にも言ったけど、旅に行きたい。でもRPGでがまんするか…（北海道／華奈）

⮕ダオスって、こんな悪そーな人なの？（愛知県／やどん♡）

⮕ぼっぺたに手をあててるあたりがカワイくって良いです（神奈川県／武川あやめ）

⬇最近『ゆけトラ』のハガキも増えたね（新潟県／るなま）

⬆このゲーム、最近遊んでみたよ（埼玉県／藍霧美琴）

## 今号の最高値

⮕スライムの目にホレました♡（静岡県／ばらスィー）

⮕ランディがなぜかちっちゃくてカワイイです（大阪府／葉月あおり）

⬆姉妹の合作なんだ。仲がいいねー（愛知県／まいこや＆イラスト大将軍ちゃん）

⮕『スターオーシャン』好きが集まってるんだよね（愛知県／ないる結城）

**【床下マニアック】** ♨平成10年2月から郵便番号が7ケタになりますが、ファミマガ64編集部がある場所は何番になるのでしょうか？ 教えてくださーい。（宮城県／草菜都）（編）住所はいっしょ。郵便番号は105-8622になるよ。

## 今号の一本

### マニアックテーマ画廊

お題 **もうすぐクリスマス**

この季節は、このテーマじゃないとね。毎年恒例になるかも。

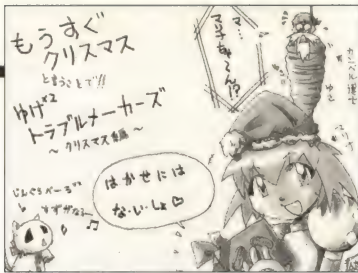
↑ツリーについてる星もフリフリって感じなのかも（秋田県／茶虎ン）

↑トレンディドラマの一場面って感じかな？（神奈川県／瀬井健三）

↑それぞれの特徴が出てて、楽しそうなクリスマスって感じ（和歌山県／水凪斎樹）

↓今度は真冬のクリスマスだね（鳥取県／因幡の皇子）

↑クリスマスまでに間に合うかなっていう状況なんだろーね（兵庫県／斎藤有華）

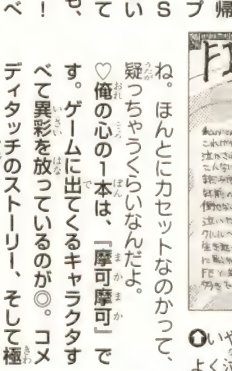
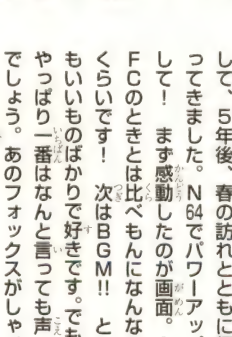
↑なんか、メルヘンチックでいいねー。やっぱりクリスマスはこうでなくっちゃね（石川県／このは）

↑ガンベル博士ってばいつもこういう役回りなんだねぇ（大阪府／金太郎）

↑この時期になると、もう街の風景はすっかりクリスマスな雰囲気になってるよね（兵庫県／葉桜凜）

## 心の一本 それだけはゆずれない

やっぱりあのゲームが一番だよね！と、思った素直な気持ちを書きつづってもらうコーナーだよ。

♡FCの『ドラゴンクエストI』。俺が初めてプレイしたRPG。友達の家でちょっとやらせてもらったんですよ。当時はアクションとかシューティングしか知らなかったんで、「こんなゲームもあったのか」と、驚きましたね。主人公に名前をつけられるというのも斬新でした。自分の名前を入力してやったんですけど、照れくさかったのを覚えています。一応、エンディングは見てるんですけど、自力ではなく、友達に教えてもらった復活の呪文を使って…。『II』も同じく…。で、自分でクリアしたのは『III』からです。（埼玉県／其之壱）

編今だと名前が付けられるなんて、当たり前なんだけどねー。編は『ドラクエII』を初めて見たとき、「魔物のむれをやっつけた」と画面に出たメッセージを「魔物のむねをやっつけた」と勘違い。これってバラバラになった魔物の体をやっつけるゲームなんだ、とかわけのわかんない納得の仕方をしてました。

♡『スターフォックス64』！良いですね、このゲーム♡ 私はSFCのときから大ファンでした。初めて遊んだシューティングでしたし。そして、5年後、春の訪れとともに帰ってきました。N64でパワーアップして！まず感動したのが画面。SFCのときとは比べもんにならないくらいです！次はBGM!! とてもいいものばかりで好きです。でも、やっぱり一番はなんと言っても声！でしょう。あのフォックスがしゃべったのを見たとき、1人でこーふんしてました（笑）。スリッピーのケロ語調がなくなったのはちょっぴりさみしいですけど…。私はペッピーの声が好きです。とにかく、みなさんやってみてください。（愛知県／水鏡みらる）

編あのしゃべりは確かにスゴいよね。ほんとにカセットなのかって、疑っちゃうくらいなんだよ。

♡俺の心の1本は、『摩可摩可』です。ゲームに出てくるキャラクタすべて異彩を放っているのが◎。コメディタッチのストーリー、そして極めつけは一撃でくたばるラスボス！楽しく妖しい、イカしたゲームです。（東京都／万馬券蔵）

編コレ、相原コージさんがデザインしたキャラクタが、妖しさ爆発だったね。裏技（じゃなくてバグかも）も多かったから、いろんな意味で楽しめるゲームなのかも。

↑いや〜、泣けるゲームっていいよね。編もよく泣くから（青森県／黒野鈴子）

## 4コマニアック 気になるゲームにつっこみ三昧

久しぶりにこのコーナーの注意を。文字は大きく、はっきり書いてね。誤字、脱字にも気を付けて。

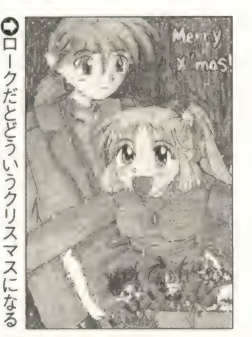
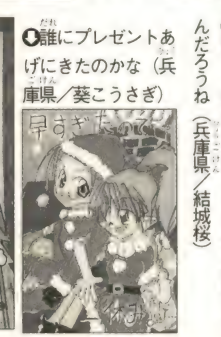
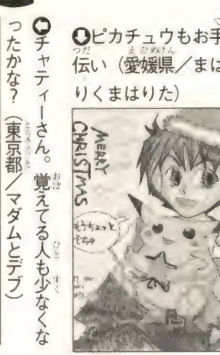
↑ああいう世界だから、整髪するものなんてないよね（大分県／山本丈雄）

↑それを気にしてか、ロニキスさんは魔法を覚えたという…（秋田県／速瀬宵）

↑この作品は続編になってます。前作は11月号にあるよ（青森県／野々崎ちはる）

↑このシュールさが、えもいわれぬ味を醸し出してます（岩手県／楊豹ぷくりん）

**今号のザブトン！【床下マニアック】** キャラコン投票方法についてのお知らせ：封書にいっぱいハガキを入れて送ってくれた人がいるけど、これはちょっと反則。全部ボツってのも何なんで、とりあえず封書1つにつき1ポイント有効にしておくけど、今後こういう方法はナシね。

# RGB MANIAC マニアック

⇦ケヴィンはトナカイ？　やっぱそーいうキャラ？（石川県／あまぞねす）

⇦このポケモン、N64に出ても四角いんだろうなぁ（東京都／美味スパ）

⇦チャティーさん。覚えてる人も少なくなったかな？（東京都／マダムとデブ）

⇩ピカチュウもお手伝い（愛媛県／まはりくまはりた）

⇧バックがキラキラしてて、とってもロマンチック（兵庫県／夏山氷）

⇦ロークだとどういうクリスマスになるんだろうね（兵庫県／結城桜）

⇩誰にプレゼントあげにきたのかな（兵庫県／葵こうさぎ）

⇦いいね、こういうでっかいツリーが家にあったら（和歌山県／えみるかは中二）

⇩『聖剣3』キャラがキレイにそろいぶみ…と思ったら、ケヴィンでオチがついてるあたりがウマい。ちょっとかわいそうかなって気もするけどね（愛知県／有餓闘）

## おハガキ 読者様交流の場 マニアの園 その

クリスマスが来たと思ったら、すぐお正月。年末は休みがとれるんで何して遊ぶか考えとかなくっちゃ。寝正月にはしたくない！

☆クリスマスなので、少々それについておしゃべりします。実は小学校○年生までサンタちゃんを信じてました。だって親も親だよ。クリスマス前日、電話ボックスに入ってなんか言ってるんだもん、いつもさ。サンタさんと相談してるのかなーとか思ってたのに。あれはいったい何なんだったんだよ、まいまざー。もしや演技!?（岩手県／楊豹ぷくりん）

編そこまでするなんて、お母さんってば芸が細かい。かくいう編は小学1年くらいまで信じてた。クリスマスの3日くらい前、押し入れに入ってたおもちゃを見つけて、「こんなとこにおもちゃがあるよー」って言ったら、親になぜか怒られた。それがプレゼントだったんだよねぇ。

☆大ニュース!!　あの『ポケモン』がついに映画化!!　もう、TV見たときにはうれしすぎて部屋中大声で叫びまわった…（笑）。そしてなんと！　ガルーラに小林幸子さん、ナレーションに佐藤藍子さんと、これはもう、待ち遠しくてたまらない！　映画館でサトシやピカチュウに会えるんだぜ!!　来年までもう待てない〜っ!!　そして、大ファンの松本梨香さんまでもがTVに出てたんですよー。もう感激だった。あの人の声、大好きです。本人も美人だし。「ポケモンゲットだぜ！」って生で言ってくれて、もう「くぅ〜っ」ってカンジでした（笑）。（兵庫県／睦月勇）

編いいよね〜、松本梨香さんの声。あのパワフルなとこが、ね。あ〜、なんかカラオケでポケモンの主題歌歌いたくなっちゃったよ。

☆12月号のまうさん、ゲームの夢が見られるなんて、しかもそのキャラになってるなんて、すっごくうらやましいです。私なんて、そうゆうのを見たくてもぜんぜん見られないんです（涙）。だから私は、寝る前にふとんの中で、ゲームのキャラになる空想をしています（こうだったらいいなー、とか）。小学4年くらいのころからやってるんですけど（今中1）ヘン…ですか…？（神奈川県／星月夜るい）

編別に迷惑かけてるわけじゃないし、気にしなくてもいいよねぇ？　見られるとおもしろそうだし。

☆「おハガキマニアの園」って、ハガキがあまり来てないんですか!!　もしこのコーナーがなくなってしまったら…。うわー!!　そんなのいやだぁ!!　私はイラストを見るのも楽しみですけど、このコーナーも楽しみにしてるんだぁ〜!!　みなさん、このコーナーにもいっぱいハガキを送って〜。私のほかにもこのコーナーを楽しみにしてる人がいるはずですもの…。（埼玉県／夢森ピザ）

編じつは、マニアの園よりは他の文字ネタコーナーのほうがかなりキケンな状態だったりして。とにかく、送ってね！

⇦本物は…まぁ、言わぬが華ってことで、ね（愛知県／聖夜らな）

⇦投稿の歌の続き、どーでしょーか？　出だしが難しそう（長野県／信州そば）

⇦こっちも投稿の歌の続きだよ。やっぱ、なかなか載らない？（兵庫県／睦月勇）

⇦○○のコーナーとかもちゃんと書いてくれるとわかりやすくて良いです（埼玉県／夢森ピザ）

〒105
東京都港区東新橋1-1-16
TIMファミマガ64編集部
RGBマニアック
「???」係

## あて先はこちら！

キャラコンの途中結果は来月号から発表予定。みんなふるって応募してね。先月号の投票の決まりをきちんと守って送ること！　さて、いつものテーマ画廊'98年4月号のお題は「夜」で締め切りは'98年1月20日（消印有効）。おハガキのあて先は〒105　東京都港区東新橋1-1-16　TIM　ファミマガ64編集部　RGBマニアック係の各コーナーまで送ってね。

# ジャーナルNEWS ニュース

知ってトクする最新グッズ&情報をお届け

☆☆PRESENT☆CAMPAIGN
TOPIC☆GOODS☆EVENT☆

メリークリスマス&ハッピーニューイヤー!! '98年も多ジャンルの情報をお届けするのでヨロシク！

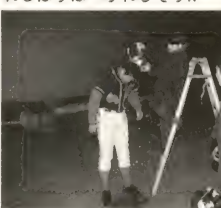
## ニュース 怪獣映画の聖地で撮影!! 「ファミスタ64」テレビCM

海から現れた巨大な野球選手の投球シーンから始まるのは、11月28日に発売されたナムコの「ファミスタ64」のテレビCMだ。発売前からさまざまな時間帯で放送されていたので、目にした人も多いハズ。一瞬なので確認しづらいかもしれないけど、防波堤や船舶などが妙にリアルだと思わない？ それもそのはず、撮影が行われたのは東宝撮影所の大プール。ゴジラなどに代表される怪獣特撮映画の海洋シーンはここで撮影されることが多いのだ。細部にもこだわる、まさに全力投球のCMだね。

東宝撮影所の大プールにて…

⬆パッと見でスケール感が分かるのがこのカット。船舶との対比によって、選手が巨大な人間であることが明らかになるのだ

⬇セットにたたずむ選手の姿。後方に灯台が配置されているけれど、このカットでは選手の巨大な感じは伝わりにくいかな…

⬇演出のため、選手に水をかける撮影スタッフ。かけるほうは楽しそうだけど、かけられるほうは…うれしそう!?

⬆投球フォームのリハーサル風景。実際の画面ではほんの一瞬でも、入念な準備のもとに撮影が行われているのだ

### プレゼント

アンダーシャツ&キャップ（セット）

1名

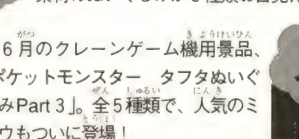
⬅これがあればキミもナムコスターズの一員になれる！

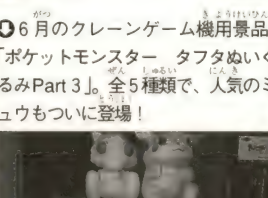
## ニュース '98年4月～6月の「ポケモン」プライズ情報を先取りッ！

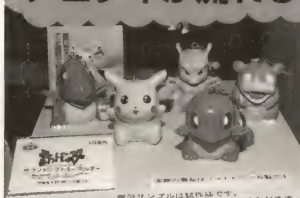
11月に開催されたバンプレストの新商品内見会（業者向けの展示発表会）で、'98年4月から6月に登場する『ポケモン』のプライズが判明したぞ。新素材のぬいぐるみやサンダル、風鈴などソソるラインナップで、来年も燃えだ！

⬇ふかふかのタフタ素材もの第2弾は「ポケットモンスター　タフタぬいぐるみPart 2」全5種類で、5月に登場。コダックも立体化！

新素材！

⬆同じく4月の「ポケットモンスター　タフタぬいぐるみPart 1」はクレーンゲーム機用の景品。タフタ素材のぬいぐるみが5種類お目見え

⬇4月に登場する「ポケットモンスター ソフトキーホルダー4」はコンビニキャッチャー用景品。全10種類で、サトシとオーキド博士は人間キャラ初の景品化！

⬆同じく6月のクレーンゲーム機用景品、「ポケットモンスター ふうりんボール」。モンスターボール型の風鈴は全部で5種類

⬇6月のクレーンゲーム機用景品、「ポケットモンスター　タフタぬいぐるみPart 3」。全5種類で、人気のミュウもついに登場！

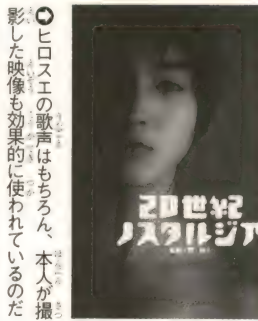
メロディが流れる

⬆曲を流す「サウンドソフトキーホルダー」は5月のコンビニキャッチャー景品

⬇これも5月にクレーンゲーム機用の景品となる「ポケットモンスター ポケモンサンダル」。絵柄は5種類で、初夏にふさわしいデザイン

## はみだし情報コーナー

94ページのプライズ情報を見て「アレ？ 毎回載ってた登場間近の新景品情報がない!?」と気づいたあなた、あせらないで下さいまし。1月にお目見えするバンプレストの「ポケモン」プライズ情報は、今回「ニンテンドウヘッドライン」に組み込まれ、51ページ上段のバンダイブース紹介記事に出張しているのだ。スペース的には小さいけど、要望の多かったカラーで見ることができるので許してね（次号から元通りだけど…）。

## トピック
# ヒロスエ初主演映画「20世紀ノスタルジア」待望のビデオ化！

7月に公開された広末涼子ちゃんのスクリーンデビュー作「20世紀ノスタルジア」がついにビデオ化されるぞ！ まず12月25日にレンタルビデオ店でのレンタルがスタートし、'98年1月1日に価格16000円（税別）で発売となる。レンタル版・セル版ともにグッズなどのプレゼントキャンペーンを実施するとのことなので、ヒロスエファンは要チェック！

ヒロスエの歌声はもちろん、本人が撮影した映像も効果的に使われているのだ

高2の夏休み、遠山杏（広末涼子）は自称宇宙人の転校生、片山徹（圓島努）と出会い、彼の不思議な感性に惹かれていく…

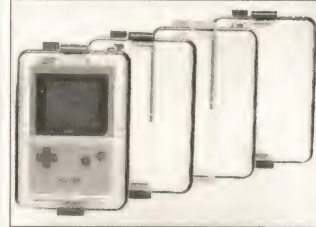
**プレゼント**

20世紀ノスタルジア 特製テレホンカード 3名

絵柄は映画のワンシーンから抜粋。実にいいですなァ

## グッズ
# 収納状態でもプレイ可能！ GBポケット用生活防水ケース

ゲームボーイポケットの専用ケース「ぱっくんポケット」がホリ電機から価格1980円（税別）で発売中だ。ゲームボーイポケットを完全収納して雨やほこり、汚れなどからガードすることはもちろん、収納状態でのゲームプレイもできる。スキーやスケートなど行楽のお供にピッタリのグッズなのだ。キャリーコード付きなので首から下げることもできるぞ。

ボディはどれも透明だが、パーツのカラーが異なるブルー、イエロー、グリーン、ピンクの4種類が発売されている

**プレゼント**

ぱっくんポケット

ブルー 4名　イエロー 4名
グリーン 4名　ピンク 4名

## トピック
# カールを食べて非売品の特製ピカチュウグッズをゲットせよ!!

明治製菓は、同社のスナック菓子「カール」を対象商品として、「ポケモン」のピカチュウグッズのプレゼントキャンペーンを実施中だ。プレゼントは2コースに分かれていて、Aコースが「おしゃべり貯金箱」、Bコースが「おしゃべりマスコット」。どちらも非売品なので、欲しい人は対象商品のカール（小袋を除く、チーズあじ・北海道チーズあじ・うすあじ・欧風煮込みカレー・のりバターしょうゆあじ・うめあじ）のパッケージ裏面のバーコードを切り取り、Aコースは3枚、Bコースは1枚を1口としてハガキで応募するべし。あて先は〒104-02京橋局私書箱1号 明治製菓「カール」係まで。抽選は月ごとで、'98年3月末日までの期間中合計8000名にプレゼントされる！

おしゃべり貯金箱

等身大ピカチュウの貯金箱（鳴く！）

おしゃべりマスコット

押すと鳴く約10センチのマスコット

価格1000円（税別）で発売中の「明治ポケットモンスターお楽しみ袋（特製ランチョンマット入り！）」もゲットすべし

## グッズ
# GBの生みの親が手がけた新たなる携帯ゲーム登場！

キーチェーン付きミニゲームを発売しているヒロは、シリーズ第5弾として「へのへの」を発売した。これは、前作の「くねっくねっちょ」と同じく、コト（GBの生みの親、故・横井軍平さんが設立した会社）との共同プロジェクトで開発されたもの。「へのへの教授」を操作して複数のラインを1本につなぎ、左右の壁につなげることでラインを消していくというアクションパズルだ。ゲームモードは2種類用意されているぞ。

横井さんの作品ということを意識せずとも名作

**プレゼント**

キーチェーンシリーズNO.5 へのへの 3名

ラインをつなぐだけだが奥が深い

**はみだし情報コーナー**

左の記事中で紹介している女性デュオユニット「シャルル」。石井竜也さんがプッシュしているだけに、今後大ブレイクする可能性はヒッジョ〜に高い。そんな彼女たちのプリクラを、なんと15名にプレゼントしちゃいます。希望者は、ハガキの裏に「シャルルのプリクラちょーだい！」と書いて、ジャーナルNEWS・プレゼント係まで送ってネ。当たってもFBIのモルダー捜査官に渡しちゃダメよ。しっかり保管して家宝にしよう！

**プレゼント**

## アナタはどれがお好き？'98年版カレンダーあ・げ・る

時期的に少〜し遅くなっちゃったけど、'98年版のカレンダーを本誌読者用にゲットしたよん。1つめは、セタの業務用麻雀ゲームシリーズ最新作『スーパーリアル麻雀P7』の卓上カレンダー。2つめは、バンダイビジュアルのOVAシリーズ「AIKa」のカレンダー。3つめは、ベルシステム24が価格3000円（税別）で発売予定の、天野喜孝さんのイラストによる「1001Nights」カレンダー。さあ、どれにする？

スーパーリアル麻雀P7

⬆CDサイズのカレンダー。田中良さんの描く娘っ子とお姉サマに♡

AIKa

⬅山内則康さんの描く美女たちのあで姿を心ゆくまでタンノーしちゃいましょ！

天野喜孝 1001 Nights

⬆天野喜孝さんのアレンジによるアラビアンナイトの世界。特製ポスター付き！

**プレゼント**

スーパーリアル麻雀P7 **10名**

AIKa **10名**

天野喜孝 1001 Nights **3名**

**プレゼント**

## ガンプラMGシリーズの最新作はフルバーニアンだ！

精密なディテールや可動部分のギミックにこだわったバンダイのプラモデル、MG（マスターグレード）シリーズ。12月発売の最新作は、「1/100 RX-78 ガンダムGP01Fb（フルバーニアン）」だ。前作の陸戦タイプGP01と同じく、メカデザイナーのカトキハジメさんがリニューアルデザインを担当。コアファイターからコアブロックへの変形合体も違和感なく再現している。

⬇価格は3000円（税別）だが、完成時のボリュームは値段以上に感じられる

**プレゼント**

1/100 RX-78
ガンダムGP01
Fb（フルバーニアン）
**3名**

**トピック**

## ちょっと不思議な雰囲気の女性ユニット「シャルル」誕生！

宇宙人の女の子2人組がCDデビューを果たしたということを、読者諸兄はご存じかな？ M-Bも腰を抜かすこの女性デュオの名前は「シャルル」。シャルル星からやってきた宇宙人だが、フジテレビ系の「P-STOCK」のオーディションがきっかけでデビューが決まったという謎の経歴を持っている。かなりアヤしい人たちのようだが、元・米米CLUBの石井竜也さんが彼女たちにほれ込み、プロデュースしている点は見逃せない。必聴のファーストシングル「OFFICE WARS」はソニーレコードから価格816円（税込）で発売中ですぞ!!

⬅彼女たちの衣装は石井さんがデザイン

⬅ロングがロミーでショートがサマンサ

**グッズ**

## 実名馬50頭以上が登場する携帯型競馬育成SLG発売！

競走馬、種牡馬、繁殖牝馬などが実名で50頭以上登場する携帯型育成シミュレーションゲーム「サラブレッドメーカー」がバンダイから発売されたぞ。価格は4980円（税別）で、1人プレイが基本だが、パスワード機能を使えば他の人が育てた馬との対戦もできる。まずは実名の種牡馬と牝馬から、プレイヤーの馬を誕生させ、調教を行うことからスタート。レースに勝てば馬のランクを上げることができるぞ。もちろん、いきなり頂点に立つことはムリだけど、世代交代を繰り返せばGⅠ馬や三冠馬を育てることも夢ではない。

⬇セーブ機能搭載なので、電車の中でも気軽に遊べる

⬆自分が育てた馬を種牡馬にすることもできるんだ

**プレゼント**

デジタルポケットシリーズ
サラブレッドメーカー
**3名**

⬇調教の成果はレースで分かる

⬆馬のリアクションも豊富だぞ

## はみだし情報コーナー

右下で紹介している「じゃマール『その後』大追跡！」は元ネタの「じゃマール」を知らなくても楽しめる本だ。「じゃマール」で結婚した男女の完全ルポや、掲載者の「その後」を通じて、さまざまな人々の人生模様を見ることもできる。この「じゃマール『その後』大追跡！」を、読者3名にプレゼント。希望者は、ハガキの裏に「じゃマール『その後』が欲しい！」と書いてジャーナルNEWS・プレゼント係まで送ってね。

## サテラビュ〜 トランセル種市がゲスト出演「BSマリオコレクション」

今月のサテラビューコーナーは番組を「BSスーパーマリオコレクション」1本に絞って紹介。なぜかって？ それはね、ウチのトランセル種市がゲストで（ちょこっと）出演しているからなんだ。番組のパーソナリティは、本誌でもおなじみの裕木奈江さん。「スーパーマリオ1、2、3」の3作品を4週間連続で攻略するというもので、マリオやピーチ姫、キノピオも音声放送で登場するのだ。放送日は第1週が12月28日（日）〜1月3日（土）、第2週が1月4日（日）〜1月10日（土）、第3週が1月11日（日）〜1月17日（土）、第4週が1月18日（日）〜1月24日（土）までで、時間枠は19時〜20時の1時間。トランセル種市は第1週と第3週に出演！

### TVとは異なる収録に少しドキドキ

⬆攻略ポイントの解説役のハズなのに、勢いあまって（?）『2』と『3』をプレイ

⬇奈江さんとトランセル種市。いつもと勝手がちがうせいか、トラちゃん緊張気味。肩も張っちゃって、まさに固くなる攻撃!?

### サテラビューユーザーは必ずチェックすべし！

⬇肩の張り具合が少なくなり、多少落ち着いたトランセル。奈江さんのホンワカしたムードが緊張を解きほぐしたのであろう…

⬆「自信あります」と語るも、実はへボいトランセル。オンエア版ではカットか!?

## プレゼント希望者は

ジャーナルNEWS中のプレゼントを希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・希望する商品名、はみだし情報コーナーで紹介して欲しいことや一言コメントなどを明記のうえ、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部2月号ジャーナルNEWS・プレゼント係まで送ってください。ただし、記事の中に応募要項があるものやあて先が書いてある場合は、そちらに従って送ってください。プレゼントの応募は賞品1点につきハガキ1枚が有効です。2月号のプレゼントの締め切りは、1月20日（火）必着となります。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された場合はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。

当選した賞品の発送は発売日などの都合上、締め切り期日後1〜2ヵ月かかる場合があります。当選、発送に関する問い合わせは受け付けておりませんのでご容赦ください。またジャーナルNEWS内のプレゼントは、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

## CD LD VIDEO & BOOK

### みんなでたまごっちワールド オリジナルサウンドトラック
キティエンタープライズ
発売中／2548円（込）
CD
N64『みんなでたまごっちワールド』で使用された曲を38曲収録。もちろん、ミカチューが熱唱する歌も入っています！

### MARIKO KART64 on CLUB CIRCUIT
徳間ジャパンコミュニケーションズ
12月26日発売／3568円（込）
CD
『マリオカート64』のサントラを現役のクラブミキサーチームがリアレンジ！2枚組で全28曲、初回分には特典を封入

### 8番目の海／笠松美樹
ピンクパイナップル
発売中／1020円（込）
CD
ラジオ番組「同級生　恋愛専科2」のエンディングテーマ。以前使用されていたテーマ曲「愛・発光体」も収録している

### アニメ　がんばれゴエモン オリジナル・サントラ
コナミ（キングレコード）
1月1日発売／2427円（別）
CD
TBSで放送中のアニメ「がんばれゴエモン」のサントラ盤。栗林みえちゃんが歌うエンディングテーマなど20曲を収録

### 少女革命ウテナ L'Apocalypse：5
キングレコード
12月22日発売／6930円（込）
LD
第14話から第17話までの4話を収録。黒薔薇会のシリアスなエピソードや、七実が牛になるエピソードが一気に楽しめる

### フォトン　VOL.2「新妻のキーネ」
キングレコード
12月22日発売／5912円（込）
LD
OVAシリーズ第2巻。複雑な関係のフォトンとアウン、キーネとパパチャが顔を合わせ、ついに大騒動が巻き起こる

### じゃマール「その後」大追跡！
ワニブックス
発売中／1200円（別）
BOOK
個人情報広告雑誌「じゃマール」に個人広告を掲載した当事者の「その後」をレポート。彼ら流の人生の成功術を学ぶ！

### レイアース　第3章
ポリグラム
12月22日発売／6800円（別）
LD
OVAシリーズの最終巻。セフィーロの地球侵攻の目的が明かされるほか、合体魔神も登場して物語は予想外の終局へ…

アンケートに答えてゲームソフトをもらっちゃおう！

# ファミマガ64 読者プレゼント＆アンケート

## 表1　今号の記事

| No. | 記事 | No. | 記事 |
|---|---|---|---|
| 01 | 表紙 | 19 | ディディーコングレーシング |
| 02 | ポケモンワールド | 20 | 新日本プロレスリング闘魂炎導～BRAVE SPIRITS～ |
| 03 | ヨッシーストーリー幸せいっぱい!!大攻略 | 21 | 64大相撲 |
| 04 | MOTHER3　糸井重里インタビュー | 22 | ワイルド　チョッパーズ |
| 05 | ゼルダの伝説　体験プレイレポート <Nintendo Head Line> | 23 | ファミスタ64 |
| 06 | 会場情報 | 24 | トップギア・ラリー |
| 07 | 任天堂山内社長講演 | 25 | カメレオン・ツイスト |
| 08 | 宮本茂さんインタビュー | 26 | GBフラッシュ |
| 09 | ニンテンドウパワー | 27 | 実況パワフルプロ野球4 |
| 10 | 任天堂ソフトラインナップ | 28 | トランセル種市のポケモンリーグ全国版 |
| 11 | 関連グッズ情報 | 29 | ファミマガ64　ランキングBOX |
| 12 | 64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド | 30 | ジャーナルNEWS |
| 13 | ハイパーオリンピック　イン　ナガノ64 | 31 | ファミマガ64　ニューリリース情報 <N64メーカー最新レポート> |
| 14 | 飛龍の拳ツイン | 32 | コナミ |
| 15 | エアロゲイジ | 33 | バンプレスト |
| 16 | バーチャル・プロレスリング64 | 34 | ハドソン |
| 17 | シムシティ2000 | 35 | 超ウルトラ技 |
| 18 | スノボキッズ | 36 | 新作ゲームカレンダー |

## 表2　雑誌名

| No. | 雑誌名 | No. | 雑誌名 |
|---|---|---|---|
| 01 | 電撃NINTENDO64 | 18 | 月刊ファミ通Bros. |
| 02 | The 64DREAM | 19 | LOGIN |
| 03 | Play Station Magazine | 20 | マイコンBASICマガジン |
| 04 | ファミ通PS | 21 | コンプティーク |
| 05 | 電撃Play Station | 22 | 電撃王 |
| 06 | HYPERプレイステーション | 23 | ゲーメスト |
| 07 | ザ・プレイステーション | 24 | コミックボンボン |
| 08 | SATURN FAN | 25 | コロコロコミック |
| 09 | セガサターンマガジン | 26 | 少年ガンガン |
| 10 | グレートサターンZ | 27 | 週刊少年サンデー |
| 11 | 電撃SEGA SATURN | 28 | 週刊少年ジャンプ |
| 12 | ファミ通サターン | 29 | 週刊少年チャンピオン |
| 13 | 週刊ファミ通 | 30 | 週刊少年マガジン |
| 14 | tv Gamer | 31 | 月刊少年エース |
| 15 | ゲームウォーカー | 32 | 電撃G'sエンジン |
| 16 | じゅげむ | 33 | その他 |
| 17 | Vジャンプ | | |

## 表3　機種名

| No. | 機種名 | No. | 機種名 |
|---|---|---|---|
| 01 | ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム | 11 | ゲームギア／キッズギア |
| 02 | スーパーファミコン | 12 | プレイステーション |
| 03 | ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ／ゲームボーイポケット | 13 | 3DO |
| 04 | バーチャルボーイ | 14 | NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO　CDZ |
| 05 | NINTENDO64 | 15 | MSXシリーズ |
| 06 | PCエンジンシリーズ | 16 | PC9801／9821シリーズ |
| 07 | PC－FX | 17 | DOS／V |
| 08 | メガドライブシリーズ | 18 | マッキントッシュ |
| 09 | スーパー32X | 19 | ピピンアットマーク |
| 10 | セガサターン／Vサターン／ハイサターン | 20 | その他 |
| | | 21 | 何も持っていない |
| | | 22 | 特に買いたくない |

## 表4　評価ゲーム

| No. | ゲーム | No. | ゲーム |
|---|---|---|---|
| 01 | プロ麻雀　極64 | 13 | ハイパーオリンピック　イン　ナガノ64 |
| 02 | ディディーコングレーシング | 14 | コレクションポケット |
| 03 | HEIWAパチンコワールド64 | 15 | 悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲～ |
| 04 | ワイルドチョッパーズ | 16 | メダロット（カブト／クワガタバージョン） |
| 05 | ファミスタ64 | 17 | トランプコレクションGB |
| 06 | 64大相撲 | 18 | プリクラポケット2　彼氏改造大作戦 |
| 07 | トップギア・ラリー | 19 | がんばれゴエモン～黒船党の謎～ |
| 08 | デュアルヒーローズ | 20 | サンリオうらないパーティ |
| 09 | スノボキッズ | 21 | コナミGBコレクションVol.2 |
| 10 | カメレオン・ツイスト | 22 | ポケットボンバーマン |
| 11 | 飛龍の拳ツイン | 23 | 超魔神英雄伝ワタル　まぜっこモンスター |
| 12 | ヘクセン | | |

## 応募のきまり

99ページのハガキに、101ページからの「ニューリリース情報」で対象となっているプレゼントソフトの番号（①～③）と、アンケートに対する答えを記入して50円切手を貼り、ポストに投函してください。締め切りは'98年1月20日必着、発表は'98年2月21日発売の4月号です。

## アンケート

**1** あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。
①小学校　②中学校　③高等学校
④大学　⑤専門学校　⑥社会人
⑦その他

**2** あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください（学生以外なら0と記入してください）。

**3** あなたの年齢を書いてください。

**4** あなたの性別を、番号で書いてください。
①男　②女

**5** 本誌以外によく読む雑誌を表2から3つ選んで、番号を書いてください。

**6** あなたが持っているゲーム機、パソコンを表3から選んで、番号を書いてください。

**7** あなたが今後、買いたいと思っているゲーム機やパソコンを、表3から選んで番号を書いてください。

**8** あなたが今後、買いたいゲームを、98ページの新作カレンダーのなかから5つ選び、その番号を書いてください。

**9** 今号の記事でおもしろかったものを、表1から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

**10** 今号の記事でつまらなかったものを、表1から3つ選んで、つまらなかった順に番号を書いてください。

**11** 今後、本誌で特集してほしいゲームを114ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

**12** 今後、本誌で攻略してほしいゲームを114ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

**13** ゲームを購入するときに参考にするものを、次のなかから1つ選んで、番号を書いてください。
①TVCF　②店頭
③友達に勧められて　④専門誌記事
⑤専門誌広告　⑥その他

**14** ゲーム雑誌を購入するときに参考にするものを、次の項目から1つ選んで、番号を書いてください。
①定価　②厚さ　③表紙
④毎回購入しているから　⑤付録
⑥その他

**15** N64についてあてはまるものを次の項目から選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

**16** NINTENDO64ディスクドライブについてあてはまるものを、**15**の項目から選んで、番号を書いてください。

**17** N64振動パックについてあてはまるものを、**15**の項目から選んで、番号を書いてください。

**18** ニンテンドウパワー（SFC書き換えシステム）についてあてはまるものを、次の項目から選んで、番号を書いてください。
①利用したい　②利用したくない
③ニンテンドウパワーのことがよくわからない

**19** ハガキの表側の表に、表4のゲームのなかで実際に遊んだことがあるものを選んで番号を書き、右に記載の6項目について評価してください。採点方法は
(5) 良い　(4) やや良い
(3) 普通　(2) やや悪い
(1) 悪い
の5段階です。

●キャラクタ
ゲームのキャラクタの動き、かわいらしさや設定のおもしろさなどをチェック

●音楽・効果音
BGMや効果音が、ゲームに合っているかどうかをチェック

●お買い得度
ゲームソフトの値段が、内容とつり合っているかどうかをチェック

●操作性
ゲームのキャラは動かしやすいかといった、プレイのしやすさをチェック

●熱中度
ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック

●オリジナリティ
斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック

## 記入上の注意

アンケートハガキは、すべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内は1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。

●数字は1つのマスに1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。

●数字はマスからはみ出さないように書いてください。

●数字の書き方は、次の点に注意してください。1は7と間違えないように、上にカギをつけないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけずに書いてください（記入例を参照）。

●筆記用具は必ず、HB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンを使ってください。色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。

●表1から表4、114ページからの新作カレンダーにある01や001などの数字は、頭の0も必ず書いてください。

### 記入例

×悪い例

| 7 | 4 | | 18 |
|---|---|---|---|

○良い例

| 1 | 4 | 1 | 8 |
|---|---|---|---|

## 12月号プレゼント当選者発表！

**ぷよぷよSUN64**

福島／安田孝裕
千葉／冨塚亮一
新潟／高橋正和
長野／木売俊輔
岐阜／古市敦
三重／山香俊之
京都／四方光治
大阪／赤木文絵
／樋口直也
和歌山／本夛恵民子
島根／安岡哲也
岡山／穐山征明
／早瀬陽介
広島／山口仁
山口／片野幸博

**ゲームで発見!! たまごっち2**

北海道／井口勝之
秋田／相場耕介
栃木／高橋浩樹
東京／直井源起
埼玉／嶋田孝江
神奈川／笹井知勝
石川／西山和孝
愛知／北野広郷
三重／竹田和彦
京都／宮本一朗
大阪／山田信也
兵庫／長橋亮一
広島／村本康明
山口／林田和男
長崎／市山杏美

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

豪華!!読者プレゼント付き

# N64 SFC GB 新作オールカタログ!

# ファミマガ64 ニューリリース情報

今月のプレゼントソフト!

| No. | プレゼントソフト名 | 掲載ページ |
|---|---|---|
| ① | 64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド | 52,101 |
| ② | ヨッシーストーリー | 14,101 |
| ③ | 遥かなるオーガスタ MASTERS'98 | 101 |

マークについて　1名様

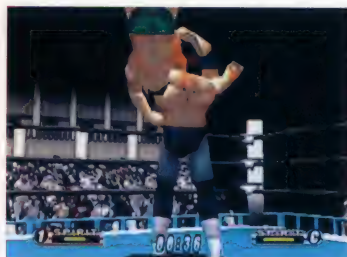
カタログで紹介しているソフトのタイトル部分に左のマークがあるものは、98ページの読者プレゼントの対象ソフトだ。マーク上部のナンバーを99ページのハガキに書いて送れば、抽選でマーク中に表記の人数にそのソフトをプレゼントしちゃうぞ!

WCWとnWoのレスラーも参戦!

## N64 バーチャル・プロレスリング64

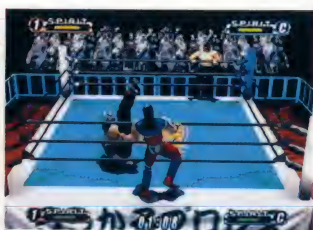
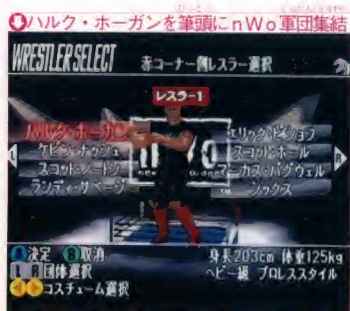
| アスミック | プロレス | 12月19日発売予定 | 6800円 |
|---|---|---|---|

### デカいレスラーたちが迫力の試合を展開

プロレスの技の攻防をポリゴンを使うことで、本物の試合さながらに表現されているこのゲーム。カメラアングルはオートで切り替わり、大技を決めたときなどは一気にズームイン! また振動パックによって、衝撃も伝わるぞ。

豪快なブレーンバスターが炸裂!! しかし本当に使いこなせている選手は、数少ない

### 総勢78人のレスラーが華麗な技を繰り出す!

登場するレスラーはナント!78人以上。今、世界で一番勢いのあるアメリカン・プロレス団体、WCWとnWo軍団も参戦している。技数も約1000種類用意され、打撃技からルチャ系の技まで、選択肢は幅広い。

ハルク・ホーガンを筆頭にnWo軍団集結

脳天がつぶれそうなパイルドライバーだ。タッグマッチでは、味方がピンチのときにカットに入ることもできる

ロープの反動を利用してのフライングラリアット。ノドもとにグサリと食い込む

生き残るのはどいつだ!?

### 最大4人参加可能のバトルロイヤルが熱い!

試合形式は、シングルマッチやタッグマッチはもちろん、白熱のバトルロイヤルまで楽しむことができる。バトルロイヤルでは、自分以外はすべて敵だが、誰かと結託して1人を叩きつぶすことだって可能。駆け引きを楽しもう。

4人が入り乱れるバトルロイヤル。ツープラトン攻撃で、1人の選手をまず消そうと試みるが…

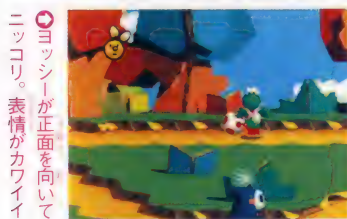
試合前には選手紹介があり、各選手のアピールを見ることができる。内なる闘志を秘めて戦いに挑む!

## N64 ヨッシーストーリー ②3名様

| 任天堂 | 12月21日発売予定 |
| --- | --- |
| アクション | 6800円 |

### ペローンと食べる

絵本の中に閉じ込められてしまったヨッシーアイランドを、6体のちびヨッシーが力を合わせて、元に戻そうとするアクションゲーム。ヨッシーは何でも食べてしまうぞ。

→ヨッシーが正面を向いてニッコリ。表情がカワイイ

↓長い舌を伸ばして、飛んでいくヨッシー

↑フルーツを食べていくと、画面の周りにカウントされていく。今はリンゴとメロンを食べたようだ

## N64 エアロゲイジ

| アスキー | 12月19日発売予定 |
| --- | --- |
| レース | 7800円 |

### 音速に近づく速さ

最高時速は1000キロ以上! 地形を生かした専用コースで、障害物をかわしながらエアロマシンを操縦していく。コースは4種類用意されていて、どれも非常に個性的だ。

→チューブを抜けても障害物が…。判断力が必要だ

↓ドリフトダッシュを使うと、エアロマシンの時速は1000キロを超えてしまう

↑中華街をイメージしたようなコース。直角カーブの多いテクニカルコースなのだ

## N64 遥かなるオーガスタ MASTERS'98 ③3名様

| T&Eソフト | 12月26日発売予定 |
| --- | --- |
| ゴルフ | 7980円 |

### 名門コースを再現

SFC版で好評だったゴルフゲームがN64版で登場。スウィング時のパワーバーもカラフルに色分けされ、細かい力加減も調節できる。コースのグラフィックは格段に向上!

→最初のショットは、おもいっきりスッ飛ばしたい

↓残り62フィート。微妙な力加減が必要になってくる。落ち着いて入れてしまえ

↑ボールがグリーンにのりパッティング。グリーンの傾斜を考えないと入らない

## N64 64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド ①5名様

| バンダイ | 12月19日発売予定 |
| --- | --- |
| ボードゲーム | 6800円 |

### 育ててゴールする

自分のたまごっちを早く「アダルトっち」に成長させるのが目的のボードゲーム。マスに止まると、たまごっちの育成イベントや、ミニゲームなどが用意されているのだ。

→まだベビっちの状態だ。早く成長させないと!

↓和服を着こなしている「ぎんじろっち」。なかなかイカしたセンスでとってもお似合いなのだ

↑4人同時に楽しめるミニゲームは燃える!

## ―N64ソフト小話― N64来年の傾向は?

'97年を振り返るとさまざまなジャンルのソフトが発売になり、N64のソフトラインナップもかなり充実してきた。そこで、来年はというと、『ゼルダ』と『ポケモン』を筆頭にさらに勢いづいた1年となりそう。64ユーザーもかなり増えるのではないだろうか?

↑'98年は64DDが登場だ。『ポケモン』はN64版でも大ブレイクしていくのか?

## N64 ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒

| ハドソン | 12月19日発売予定 |
| --- | --- |
| アクション | 5980円 |

### 導線に触れるな!

「イライラ棒」と呼ばれる金属性の棒を、電流の流れている導線などに、触れないようにゴールを目指すこのゲーム。振動パックに対応しているので、電流の衝撃が伝わるのだ。

→このコースの最大の難所「ウッチャン大陽」だ!

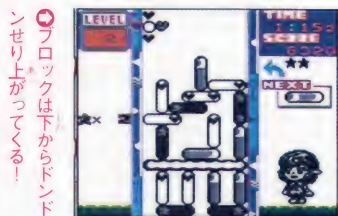
締め切り直前情報

1月15日にバンダイから「ゲームで発見!!たまごっち オスっちとメスっち」発売されることになった。

## GB 13色対応 スタースイープ

| アクセラ | 12月19日発売予定 |
|---|---|
| パズル | 3800円 |

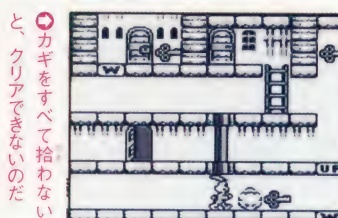
### マークを合わせる

ブロック内に描かれているマークを、同じものが隣り合うように置き、ブロックを消していくパズルゲーム。「もんだいモード」はGB版だけのオリジナルモードだ。

ブロックは下からドンドンせり上がってくる!

## GB 13色対応 バックス・バニー コレクション

| コトブキシステム(ケムコ) | 12月19日発売予定 |
|---|---|
| アクション | 3480円 |

### バニー2本パック

海外で発売されたバックスバニーを題材にしたゲーム、『バックスバニー』と『クレイジーキャッスルII』が1本になって登場。ステージ上のアイテムをすべて集めるのだ。

カギをすべて拾わないと、クリアできないのだ

## GB 13色対応 カラムー町の大事件

| スターフィッシュ | 12月19日発売予定 |
|---|---|
| アクション | 3800円 |

### お菓子のアイテム

テレビCMでおなじみのお菓子のキャラクタが登場するアクションパズル。これらのキャラクタはステージ上のアイテムとして存在し、うまく使わないとクリアできないのだ。

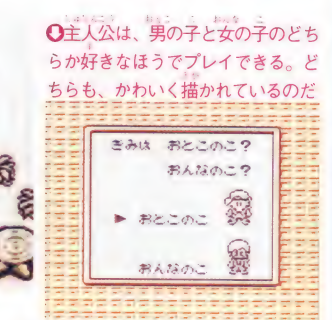
カラムーチョの「ヒー」攻撃で、ブロックを破壊

## GB 13色対応 牧場物語GB

| ビクターインタラクティブソフトウェア(パックインソフト) | 12月19日発売予定 |
|---|---|
| シミュレーション | 3980円 |

### ほのぼの牧場経営

荒れはてた牧場を開拓して、立派な牧場に戻すのが目的のこのゲーム。畑を耕して農作物を作ったり、牛や鶏を育てたりして、小さな牧場をドンドンと拡大していくのだ。

スタート直後の牧場は、こんなにも荒れ果てている

主人公は、男の子と女の子のどちらか好きなほうでプレイできる。どちらも、かわいく描かれているのだ

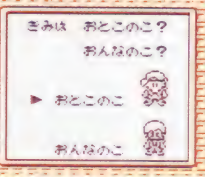


クワで荒れ地を耕して、畑を作るのだ

## N64 新日本プロレスリング 闘魂炎導 ~BRAVE SPIRITS~

| ハドソン | '98年1月4日発売予定 |
|---|---|
| プロレス | 6980円 |

### こだわりが伝わる

新日本プロレスのレスラーたちが実名で登場。技は、各レスラーの動きが忠実に再現され、プロレスファンも納得するリアルさだ。タッグマッチでプレイすることもできるぞ。

橋本のハーフボストンクラブがnWo武藤に決まる

このように選手の紹介もしてくれる。イラストも選手にそっくりに描かれている





武藤のフラッシング・エルボーが決まった。本物と同じ動きをうまく再現している

## SFC 爆球連発!! スーパービーダマン

| ハドソン | 12月19日発売予定 |
|---|---|
| シューティング | 4980円 |

### 目指せ、百点満点

爆弾の配置やビーダマを当てすべての爆弾を爆発させる、パズル的なシューティング。バトルモード、チャレンジモード以外に、シナリオモードも用意。

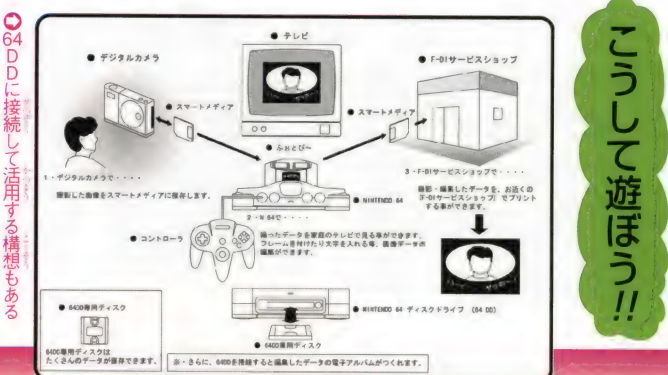
これがパーフェクトを出した瞬間。百点満点だぞ!



## ―N64ソフト小話― デジタル化の波来たる

デジカメで撮った映像を、N64に取り込むことができるソフトが登場するぞ。その名も「ふぉとぴー」といって、取り込んだ画像の背景を変えたり、画像を合成することもできるのだ。



家庭で簡単にデジタル画像が加工できるぞ

### こうして遊ぼう!!



64DDに接続して活用する構想もある

# N64メーカー最新レポート

今月はスポーツ3本、格闘1本の最新情報だよ！

お待ちかねの『パワプロ5』にロボット格闘、テニス、バスケのホットな最新情報をお届けだ！

## 『5』のサクセスを徹底考察！

## 実況パワフルプロ野球5

| N64 | '98年3月19日発売予定 | 野球 |
|---|---|---|
| | | 未定 |
| | | コントローラパック（未定） |
| | 予価7800円 | 未定 |
| | | 未定 |

KONAMI

## コナミ

### 今度は高校野球!? 『5』のサクセス画面入手！

ついに、全国1億2000万人の「パワプロ」ファンが待ち焦がれた、「5」のサクセスモードの画面を入手したぞ。今作では、プロの二軍ではなく、高校生活が舞台となっている。タフ度や体調も画面に細かく表示され、さらに、自分の所属するチームのデータも表示されるなど、まったく新しいものに仕上がっているのだ。

### これが『5』のサクセス画面だ!!

**タフ度** タフ度が表示されている。これでケガも怖くない

**体調** 体調をグラフで表示し、より分かりやすくしている

**学年・日付** 学生だから当然、学年、クラスで表示されるのだ

**ミートカーソル** 大きさが数字で表示されて、分かりやすくなった

**チームデータ** 野球部の総合力を上げないとプロにも入れないかも？

**主人公** 主人公を大きく表示。表情も、もっと増えるかも？

### 主人公だけでなく、チームも成長させる

画面写真を見ると、今作では自分自身だけでなく、自分の所属する高校の野球部も育てていくらしい。そして、その強さによって地区予選や甲子園などの大会で勝ち抜いて行き、プロ野球チーム入団を目指すのだろう。

### 目指せ甲子園

球児の夢、甲子園。右側はライバル？

これがチームメイト達の能力。画面の右側には練習メニューも表示されているぞ

高校生にしてこの能力。なぬっ、これでもチームの投手力はBとな!?

# 高校生活3年間でプロ野球選手を目指す

『4』のサクセスでは、二軍生活が舞台となったために、二軍監督の評価を上げて、一軍選手になるのが目標だった。高校野球3年間が舞台となる今作では、プロ野球チームのスカウトの評価を上げるのが目的になるようだ。でも、高校生ということは、くじ引きによるドラフト会議で、入団する球団が決定するのだろうか。

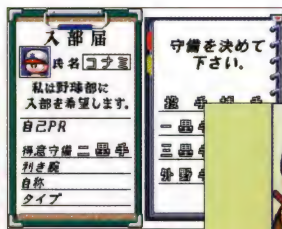
ペナントなどでの登録選手の数はある程度増えているようだ。入団もしやすいかも？

## スカウトの目が光る

能力を上げれば、すかさずプロのスカウトがようすを見にくる？

## まずは野球部への入部から始まる

当然、今回のサクセスの始まりは野球部への入部から。そこで、前作と同じように、名前やポジション、利き腕などを設定するようだ。さらに、画面写真を見るとどうやら矢部君らしき人物が…。

希望にあふれて野球部に入部する。おお、となりのメガネの少年は矢部君だ！

『5』では、入部届で希望ポジション、タイプ等を決めるのだ

入ったばかりは無名だけどいつか…

## 高校生ならではの練習も追加

高校野球ということで、当然練習メニューも新たなものが加わっているようだ。今回明らかになったのは「球ひろい」。どうやらスタミナがアップする練習のようだが、この練習ならチームメイトとの友情もアップするのかも。

## 球ひろい！

そして、注目はこの「球ひろい」。これも立派な練習の一つだ

前作はバーベルだった筋トレも鉄アレイに。体に負担がかかるから？

コントロール練習も変わった。マンガ「キャプテン」の谷口みたい

## 恋に友情に、素晴らしき青春時代

高校時代といえば、青春真っ盛り。クラブにおいても、複雑な人間関係があるもの。前作でもイベントはたくさんあったが、今作では、友人や監督、マネージャー、恋人などとのイベントが豊富に用意されているようだ。青春万歳!!

### 良き師

高校野球の監督といえば人生の指導者でもある。でも、たまには理不尽なことも？

### 友情！

悩みはチームメイトに相談。腹を割って話し合うんだ!!

### サポート役

やはり高校野球には美人マネですな。ムッ、あのバッテン髪飾りは⁉

## そして…恋♥

彼女も登場。青春の甘酸っぱい想い出のひととき…

ロボットによる技の操作系が判明

# スーパーロボットスピリッツ

BANPRESTO

# バンプレスト

| N64 | 発売日未定 | 格闘アクション |
| --- | --- | --- |
| | | 未定 |
| | | 未定 |
| | 価格7800円 | 振動パック対応 |
| | | 未定 |

## 蹴る！撃つ！5系統の技で闘いは進む!!

これまで、登場するロボット達を紹介してきた『スーパーロボットスピリッツ』だが、今回、ロボット達が操る5種類の技の操作系が判明した。もちろん、ロボットならではの豪快な技も多数盛り込まれているぞ。空と陸の2つのフィールドを使って、まさに、スーパーなロボット達の闘いが繰り広げられるのだ。

2つのフィールド

⇧空と陸のフィールドで闘うのだ

⇧基本的な視点は横だが、技の決まった瞬間などは、多彩なアングルで表示される

### オーソドックスな打撃 基本技

Aボタンでキック系、Bボタンでパンチ系の基本的な技が出る。AAやBB、ABなど、ボタンを一定回数押すことによって、連続技も出るぞ。

突き、蹴り！

⇧⇧Aボタンでキック、Bボタンでパンチ攻撃。基本攻撃はコレだ

### 接近しての攻防 投げ技

相手に接近してABボタンを同時に押すと投げ技を出すことができる。これは、相手の前からと背後からで、各機体に2種類ずつ用意されているのだ。

どおりゃあ！

⇧ボルテスVの豪快な投げ技、一本背負いが決まった。まさに古賀俊彦も真っ青の切れ味だ

### より強力な打撃 コマンド技

十字キーとA、Bボタンを組み合わせたコマンドを入力すると、より強力な打撃技のコマンド技を出すことができるぞ。

⇧シャイニングガンダムのサイドフック。威力があるから決まったときも派手

### 威力のある武器攻撃 スピリッツ技

十字キーとCボタンユニットを組み合わせたコマンドで、武器を使った強力な技、スピリッツ技が出る。これは、ライフゲージの下の気合ゲージが空だと出せない。

飛び道具も

⇧⇧剣や銃による武器攻撃が多い。見た目もカッコイイし威力もあるのだ

### アニメと同じカットが燃える 超必殺技

スーパーロボット達の真骨頂ともいえるのが、この超必殺技。これは気合いゲージが一定以上あるときに、十字キーとCボタンユニットを組み合わせることによって出るもので、何といっても特徴はパイロットの顔が必殺技と同時にカットインされること。もちろんアニメと同じ声優でしゃべってくれるし、威力もメチャ高いぞ！

⇧ド派手なR-1のT-Linkナックル

カットインシステム

⇦原作と同じ声優が、必殺技名を叫びながら繰り出す

# スーパーロボット4体が繰り出す技のキレを見よ！

今回、技や機体の動きなどを確認できたロボットはR－1、シャイニングガンダム、ダンバイン、ボルテスVの4体のみ。しかしながら、いずれのロボットも、それぞれの特徴を活かした激しいアクションを展開していたぞ。さっそく、それらのアクションを公開するので、4体のロボットの華麗なる技を得とご覧あれ。

同キャラの対戦は色違いの機体になる

今回紹介した他にも、まだまだロボットは登場する。続報に請うご期待!!

## オールマイティな攻撃 R－1

R－1は、格闘戦や離れての武器攻撃など、いずれも軽やかに使いこなすオールマイティな機体。トンファーのような銃、GTリボルバーを使った打撃攻撃や、ひじ打ちや、足払いなど、格闘家のような動きが特徴だ。

トンファーのような武器、GTを使ったリーチのある攻撃は相手の脅威

### 相手をつかんで払い倒す!!

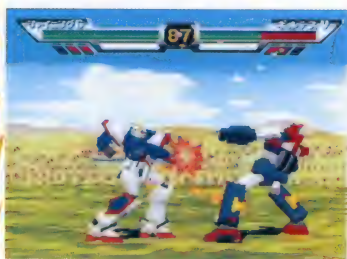
R－1の投げ技、投げ払い。相手をつかんで引き付けた後…

強烈な足払いで相手を一閃する!!

## 格闘中心の機体 シャイニングガンダム

シャイニングガンダムは、原作のアニメがそうであるように、パンチやキックを中心とした相手を殴打する技が多い。特にBボタンを連打することで出る連続技、シャイニングコンボはその特徴を最も表しているといえる。

### シャイニングエルボー！

相手を掴んで後ろにいなし、背後から強烈なひじ打ち！

シャイニングコンボは、パンチボタンの連打で、相手に何発ものパンチを叩き込む

## 剣攻撃が特徴 ダンバイン

ダンバインは、シャイニングガンダムとは対照的に、剣による武器攻撃が非常に多い。スピードが速いのも特徴なので、その速さを活かした華麗な攻撃が身上だ。

### オーラソード！

ダンバインは剣攻撃が基本

その中でも最も美しい技の一つが、バックソードアタックだ。相手の後ろからの投げ技で、見た目がカッコイイだけでなく威力もなかなかのモノ。

### 華麗に斬る！

バックソードアタック。相手の背後から十字に斬り、オーラソードを突き刺す！

## 豪快な力技 ボルテスV

ボルテスVは、破壊力のある豪快な技が特徴。その一方で、ボルテスバズーカによる遠距離攻撃や剣攻撃、タックル攻撃など、多彩な技も持っている。ボルテスの技の中でも、特に威力の大きいのが超必殺技、天空剣Vの字斬りだ。

天空剣Vの字斬り。空中から下にいる相手をVの字に斬る。有無を言わせない威力だ

### Vの字斬り！

見るからに豪快なボルテスのボンバータックル。勢いをつけて、肩で相手の胸座に突進する

## N64らしいラケットさばきに注目！

# Let's スマッシュ

ハドソン

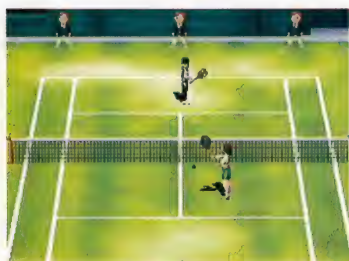
| N64 | 発売日未定 | テニス |
|---|---|---|
| | | 未定 |
| | 価格未定 | 未定 |
| | | 未定 |
| | | 未定 |

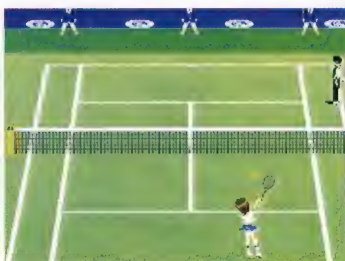
### 変化に富んだコートでテニスをプレイできる

N64初のテニスの内容が判明。特徴はまず、いろいろなテニスコートがあるというところ。地面がコンクリートになっていたり、高～いビルの屋上のコートなど、変化に富んだプレイが楽しめるぞ。

↑柵のないビルの屋上。落ちたらどうするの？

### 3Dスティックで微妙なラケットさばきが可能

ラケットは3Dスティックで操作。3Dスティックを倒す角度や速さによって、ボールを左右遠近に打ち分けることができるのだ。さらに、プレイキャラをゆっくり動かしたり、素早く動かしたりと、キャラの移動スピードも3Dスティックでコントロールできるぞ。

#### いろいろ練習

↑ネットプレイの要となるボレーもみっちり練習できる。うまく角度がつけられるかな？

↑これはサーブの練習。ボールをぽ～んと上げて、タイミングよくヒットさせましょう

↑3Dスティックの操作に慣れるための、練習も用意されているぞ

### 服を着せ変えてマイキャラを作成

キャラは服を着せ変えて、自分なりのコスチュームにアレンジすることが可能。服装はパーツ分けされていて、普通のテニススタイルはもちろん、背中に羽根をつけるといった、かなり大胆なコスチュームも楽しめるぞ。

#### オーソドックスなルックス

↑一般的なテニスルックから、服を着せ替えすると…

着せ替えると…

かなり斬新なコスチュームだ！

↑こんな格好でプレイしたら怒られるぞ、普通

## サンプルロムから選手の動きを検証

# NBA IN THE ZONE'98

コナミ

| N64 | 98年1月29日発売予定 | スポーツ |
|---|---|---|
| | | ── |
| | 予価6800円 | コントローラパック（1） |
| | | ── |
| | | 振動パック対応 |

### 地を揺るがすような巨体選手が乱舞！

ポリゴンで描かれた選手たちがスムーズに動き回り、NBAの雰囲気を伝えてくれる。3Dスティックと、コントローラの各ボタンを組み合わせる操作は覚えるのがちょっと大変だが、華麗にシュートを決めたときの快感は格別だ。

↑選手たちが走り回るさまは、NBAのテレビ中継を見ているような感覚

気分はもう、M・ジョンソン!?

↑↑華麗なシュートを決めれば、そのシーンがリプレイされる。選手のアップで迫力倍増

↑フリースローを決めたときに手を打ち合うしぐさが、いかにもアメリカンだ

# 超ウルトラ技

CHO ULTRA TECHNIC

『ファミスタ64』に隠されたホームラン級のウル技が今月のトップバッターだ！

金

ニンテンドウ64

ファミスタ64

## 4つの隠し要素公開

埼玉県／カサおどりクン

サウンドモード出現法や、オールスターに隠し選手を出場させるウル技など、隠し要素を4つまとめて紹介するぞ。

### サウンドモード

ミニゲームの空気早入れ競争を始めて、設定画面で「ゲームの説明」を選択する。ゲーム説明画面になったら、A、Rトリガー、Zトリガーをすべて同時に押そう。成功すると、サウンドモードの画面になる。ここでは、3Dスティックの左右で曲を選択して、Aで演奏開始だ。

空気早入れ競争のゲーム説明画面で、左のコマンドを入力しよう

A、Rトリガー、Zトリガーをすべて同時に押す

サウンドモードでは、ゲーム中のBGMや効果音を聴けるのだ

### ひみつのページ

試合後に見ることができるナムコスポーツ新聞の画面で、メニューの「協力プレイ」をクリックする。そのあと画面が切り替わったら、背景の一番左の列の、下から2番目に描いてあるキャラの涙に、カーソルを合わせよう。すると、カーソルがパックマンになるのだ。そのままクリックすると、「ひみつのページ」を見ることができるぞ。

試合後に表示される新聞の画面で、協力プレイをクリック

協力プレイの画面で、上の写真の場所をクリックするのだ

ひみつのページでは、メタル星人のアルバムなどを見られる

### イチローや嘉勢が投げる

オールスターの出場選手の特徴を、肩が強い、人気がある、肩が強いの順に選ぶと、オリックスのイチローをピッチャーとして出場させられる。同様に、肩が強い、年が若い、肩が強いの順に選ぶと、オリックスの嘉勢をピッチャーにできるぞ。

オールスターの出場選手条件を、このように選択しよう

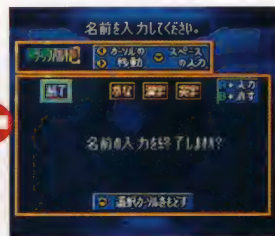
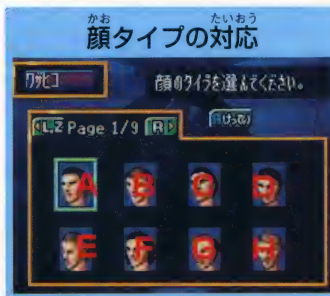
すると、イチローがピッチャーとして試合に出場するぞ

### 監督が試合に出場

オールスターの出場選手の特徴を、ベテラン、人気がある、ベテランの順に選ぶと、選択したリーグのチーム監督を、試合に出場させることができる。

往年の一本足打法で、ダイエーの王監督もオールスターに出場するのだ

## 銀 ニンテンドウ64
# 強力選手作成法
### 実況ワールドサッカー3
長崎県／川添貴文クン

オプションで「選手作成」を選択して、左の一覧表のようにポジション、名前、顔のタイプを入力しよう。すると、最初から能力のトータルポイントが80以上もある強力選手を作ることができるのだ。なお、一覧表中の□はスペースを表す。また、顔のタイプの欄の数字はページ数を、アルファベットは左の写真で示した場所に対応した顔を選ぶことを表している。

一覧表のようにポジション、名前、顔のタイプを入力しよう

**強力選手が登場！**

成功すると、最初からすべての能力が高い選手を作成できるのだ

**顔タイプの対応**

**強力選手一覧**

| ポジション | 名前 | 顔タイプ |
|---|---|---|
| GK | □ジルマール | 2、H |
| DF | □□マテウス | 4、F |
| DF | □□バレージ | 2、C |
| DF・MF | □ブッフバルト | 4、C |
| DF・MF | ベッケンバウアー | 2、D |
| MF | □□ジーコ | 7、A |
| MF | □□リネカー | 2、F |
| MF | ラモス瑠偉 | 7、B |
| FW・MF | D・マラドーナ | 7、E |
| FW・MF | リトバルスキー | 2、G |
| FW・MF | □□クライフ | 2、B |
| FW・MF | □プラティニ | 2、A |
| FW・MF | □アルシンド | 4、G |
| FW | □スキラッチ | 1、G |
| FW | □□ウェア | 9、F |

## 銀 ニンテンドウ64
# 隠し機体2機発進
### ワイルドチョッパーズ
東京都／小田切浩一クン

まず、どの難易度でもいいからミッション7をクリアする。このあとゲームセレクト画面で、Rトリガーを押しながらニューゲームを選択すると、ジョニーの機体がキング・イオになる。金魚のような姿だが、機動力の高さが魅力の機体だぞ。同様に、ミッション8をクリアしたあとにRトリガーを押しながらニューゲームを選ぶと、アリシアの機体がスティングレイになる。敵のラスボスが使うものと同型の機体で、とても高性能な戦闘ヘリなのだ。

ミッション7、または8までを無事にクリアしたら、このゲームセレクト画面へ

Rトリガーを押しながらニューゲームを始める

ユーモラスなキング・イオ。ゲームの雰囲気がいきなりホノボノするね

ミッション8までクリアしていれば、最強ヘリ、スティングレイも登場だ

## 銅 ニンテンドウ64
# 勝ちゼリフが変わる
### 爆ボンバーマン
三重県／金田英樹クン

ストーリーモードでカスタムパーツを集めたら、頭や体などの装着場所ごとに、それぞれ同じ位置にあるパーツどうしを装着する（例えば、頭を選ぶときに選択画面の一番上にあるパーツを装着したら、他の装着場所でもすべて一番上にあるパーツを装着する）。このデータをコントローラパックにセーブしたあと、そのカスタムボンバーを使ってバトルモードでの対戦に勝つと、装備しているカスタムパーツによって、いろいろな勝ちゼリフを聞くことができる。

全身におそろいのパーツを装着したら、カスタムボンバーのデータをコントローラパックにセーブしよう

カスタムボンバーでバトルモードを始めて、見事勝利すると…

なんと勝ちゼリフまでカスタムされていたぞ

やっほー！

## みんなの伝言板

**ゲームで発見!! たまごっち** ケーキをあげると大喜び、遊んでやらないと機嫌が悪くなる。うーん、まるでうちの息子みたい（茨城県／雨情なぎささん・30歳）。**ゴールデンアイ007** 振動パックで長時間遊ぶと変な気分になってきます（岡山県／高坂裕美クン・19歳）。**スターフォックス64** ペッピーの「決してあきらめるな。自分の感覚を信じろ」の言葉によく励まされています。でも、すごくはまる（静岡県／氏原育信クン・19歳）。

●ウル技の質問は、年内は12月26日まで、98年は1月5日以降の、平日午後4～6時（022-213-7555）にお願いします。

# 超ウルトラ技大募集!!

このコーナーでは、みんなからのウル技を募集しているぞ。技を見つけたら、郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号、技のやり方を、下の例のように書いて送ってほしい。同じ内容のウル技が届いた場合、ハガキは消印、FAXは送信時刻をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用している。採用された人には、下のような賞金・賞品をプレゼントするので、ドシドシ投稿してくれ！

## ●技のランクと賞金・賞品●

| ランク | 賞金・賞品 |
|---|---|
| 金コイン | 1万円＋ファミマガ64特製記念品 |
| 銀コイン | 5千円＋ファミマガ64特製記念品 |
| 銅コイン | 3千円＋ファミマガ64特製記念品 |
| 木コイン | 千円分の図書券 |

ハガキ

↓うら
・ゆうびんばんごう
・じゅうしょ
・なまえ（フリガナ）
・とし
・でんわばんごう
・技の内容

↓おもて
980-□□
仙台市青葉区二日町6-7
TIMファミマガ64編集部
ウル技係
☆ハード（ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイなど）
☆ゲームタイトル

FAXは24時間OK
FAX番号 022-213-7535

次号 『ヨッシーストーリー』のウル技特集につきみんなからの投稿求む！

締め切りはないので、ウル技を見つけしだいどんどん送ってくれ。次号、1月21日発売の3月号に間に合わなかったものは4月号に掲載するぞ。

---

銅 ゲームボーイ

## ミカチューの部屋の秘密

ゲームで発見!! たまごっち2

東京都／遠藤綾子クン

たまごっちを大切に育てた人だけが見られるミカチューの部屋の秘密を教えるぞ。これでたまごっちの育成が、さらに楽しくなることまちがいなし。

### 殿堂入りのごほうびだ

### たまごっち図鑑

競技大会の全種目に優勝してたまごっちを殿堂入りさせる。このあとミカチューの部屋の本棚でⒶボタンを押すと、「たまごっち図鑑」を見られるのだ。十字ボタンの左右でページを選び、いろいろな姿を鑑賞しよう。


↓王冠が全競技優勝のしるし。まずは王冠目指して育成しよう


↑優秀なたまごっちは、寿命になったときに殿堂入りさせてもらえるのだ


↓これが図鑑。セレクトを押すと右上のたまごっちが元気に動くよ

### 音楽タイム

競技大会のいずれかの種目で優勝したら、ステレオの前でⒶボタンを押す。すると、ゲーム中のBGMや効果音を聴けるのだ。十字ボタンで曲を選んだあと、Ⓐボタンで演奏が始まるぞ。


↑優勝するのはどの競技でもOK。自分のたまごっちの得意種目で挑戦だ


↓BGMは25曲、効果音は41個も聴ける。どれを聴こうか迷っちゃうね

---

銅 ニンテンドウ64

## 選手の顔がふくらむ

ファミスタ64

茨城県／松島隆泰クン

メニュー画面で、ミニゲームの空気早入れ競走を選択したあと、ゲームの設定を自由に決めてゲームを始める。画面が切り替わってミニゲームが始まったら、Zトリガーを押しながら3Dスティックを動かそう。すると、風船がふくらまずに、相手の選手の顔がふくらんでいくのだ。ただし、選手の顔は一定の大きさまでしかふくらまない。


↓ミニゲームの空気早入れ競走を始める


↑ゲーム設定を決めてこの画面になったら、右のコマンドを入力

Zトリガーを押しながら3Dスティックを動かす


↓なんと、風船がふくらまずに、選手の顔がふくらんでいくのだ

気になるソフトの発売日はいつ!?

# 新作ソフトカレンダー

## カレンダーの見方

| 12月19日 | スーパーファミマガ64DD | TIM | 9800円 | 777 |
|---|---|---|---|---|
| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | アンケート番号 |

●赤字は初登場、青字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。●タイトル前に［64DD］とあるのはNINTENDO64ディスクドライブ専用予定のもの、［13色］とあるのはスーパーゲームボーイの13色モード対応のものです。●タイトル右側にある3ケタの番号はP98のアンケートに対応しています。●ニンテンドウパワー（書換サービス）の発売日はサービス開始の日付です。

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | 番号 |
|---|---|---|---|---|
| 発売日未定 | [64DD]シムシティー64（仮称） | 任天堂 | 未定 | 051 |
| | [64DD]シムコプター64（仮称） | 任天堂 | 未定 | 052 |
| | ジャングル大帝（仮称） | 任天堂 | 未定 | 053 |
| | [64DD]スーパーマリオ64 2（仮称） | 任天堂 | 未定 | 054 |
| | [64DD]スーパーマリオRPG2（仮称） | 任天堂 | 未定 | 055 |
| | [64DD]ゼルダの伝説64（仮称） | 任天堂 | 未定 | 056 |
| | [64DD]パイロットウイングス64 2（仮称） | 任天堂 | 未定 | 057 |
| | バギーブギー（仮称） | 任天堂 | 未定 | 058 |
| | ピカチュウげんきでちゅう | 任天堂 | 未定 | 059 |
| | [64DD]ファイアーエムブレム64（仮称） | 任天堂 | 未定 | 060 |
| | [64DD]ポケモンスナップ | 任天堂 | 未定 | 061 |
| | ボディハーベスト（仮称） | 任天堂 | 未定 | 062 |
| | [64DD]MOTHER3 奇怪生物の森 | 任天堂 | 未定 | 063 |
| | 金田一少年の事件簿（仮称） | ハドソン | 未定 | 064 |
| | Let's スマッシュ | ハドソン | 未定 | 065 |
| | スーパーロボットスピリッツ | バンプレスト | 7800円 | 066 |
| | ミッション・インポッシブル | ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト） | 未定 | 067 |
| | フライトシミュレーター（仮称） | ビデオシステム | 未定 | 068 |
| | レースゲーム（仮称） | ビデオシステム | 未定 | 069 |
| | トニックトラブル | UBIソフト | 未定 | 070 |

## スーパーファミコン

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | 番号 |
|---|---|---|---|---|
| 12月19日 | 爆球連発!! スーパービーダマン | ハドソン | 4980円 | 201 |
| '98年1月30日 | HEIWA Parlor! Mini8 パチンコ実機シミュレーションゲーム | 日本テレネット | 5200円 | 202 |
| 発売日未定 | クーリースカンク | ヴィジット | 未定 | 203 |
| | ロックマン&フォルテ | カプコン | 未定 | 204 |
| | ああっ女神さまっ（仮称） | KSS | 10800円 | 205 |
| | マジックボール | プランニングオフィスワダ（POW） | 6800円 | 206 |

## ゲームボーイ

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | 番号 |
|---|---|---|---|---|
| 12月19日 | [13色]スタースイープ | アクセラ | 3800円 | 401 |
| | [13色]バックス・バニーコレクション | コトブキシステム（ケムコ） | 3480円 | 402 |
| | [13色]カラムー町の大事件 | スターフィッシュ | 3800円 | 403 |
| | [13色]牧場物語GB | ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト） | 3980円 | 404 |
| 26日 | [13色]パチスロキッズ（ハッピープライスシリーズ） | ココナッツジャパンエンターテイメント | 2980円 | 405 |
| | [13色]パチスロキッズ2（ハッピープライスシリーズ） | ココナッツジャパンエンターテイメント | 2980円 | 406 |
| '98年1月15日 | [13色]ゲームで発見!!たまごっち オスっちとメスっち | バンダイ | 4286円 | 407 |
| 30日 | [13色]ニュー チェスマスター | アルトロン | 4500円 | 408 |
| | [13色]学研 慣用句・ことわざ210 | イマジニア | 1990円 | 409 |
| | [13色]学研 慣用句・ことわざ210 スペシャルエディション | イマジニア | 2980円 | 410 |
| | [13色]学研 四字熟語288 | イマジニア | 1990円 | 411 |
| | [13色]学研 四字熟語288 スペシャルエディション | イマジニア | 2980円 | 412 |
| 2月19日 | [13色]コナミGBコレクションVol.3 | コナミ | 3980円 | 413 |
| 20日 | [13色]ポケットラブ2 | キッド | 5800円 | 414 |
| 21日 | [13色]飛龍の拳ツインGB | カルチャーブレーン | 未定 | 415 |
| 27日 | [13色]日刊べるとも倶楽部 | アイマックス | 4500円 | 416 |
| | [13色]もんすたあ★レース | 光栄 | 4800円 | 417 |
| 2月27日 | [13色]ポケットキョロちゃん | トミー | 3980円 | 418 |
| 下旬 | [13色]ネクタリスGB（仮称） | ハドソン | 未定 | 419 |

## NINTENDO64

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | 番号 |
|---|---|---|---|---|
| 12月19日 | エアロゲイジ | アスキー | 7800円 | 001 |
| | バーチャル・プロレスリング 64 | アスミック | 6800円 | 002 |
| | ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒 | ハドソン | 5980円 | 003 |
| | 64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド | バンダイ | 6800円 | 004 |
| 21日 | ヨッシーストーリー | 任天堂 | 6800円 | 005 |
| 26日 | 遥かなるオーガスタ MASTERS'98 | T&Eソフト | 7980円 | 006 |
| '98年1月4日 | 新日本プロレスリング闘魂炎導~BRAVE SPIRITS~ | ハドソン | 6980円 | 007 |
| 29日 | NBA IN THE ZONE'98 | コナミ | 6800円 | 008 |
| 30日 | シムシティ2000 | イマジニア | 6800円 | 009 |
| 未定 | 超空間ナイター プロ野球キング2 | イマジニア | 6980円 | 010 |
| 2月未定 | 忍たま乱太郎64 | カルチャーブレーン | 6980円 | 011 |
| | ウエイン・グレツキー・3Dホッケー | ゲームバンク | 未定 | 012 |
| | 1080°（テン・エイティ）スノーボーディング（仮称） | 任天堂 | 6800円 | 013 |
| | ラストレジオンUX（仮称） | ハドソン | 未定 | 014 |
| | スペースダイナマイツ | ビック東海 | 未定 | 015 |
| 3月19日 | 実況パワフルプロ野球5 | コナミ | 7800円 | 016 |
| 下旬 | ロボレス | カルチャーブレーン | 6980円 | 017 |
| 未定 | エルテイル（仮称） | イマジニア | 6980円 | 018 |
| | キラッと解決! 64探偵団 | イマジニア | 6980円 | 019 |
| | スノースピーダー | イマジニア | 6980円 | 020 |
| | ランボルギーニ64（仮称） | タイトー | 未定 | 021 |
| | SONIC WINGS ASSAULT | ビデオシステム | 未定 | 023 |
| 4月下旬 | ゼルダの伝説　時のオカリナ | 任天堂 | 6800円 | 024 |
| 未定 | ファイティングカップ | イマジニア | 6800円 | 025 |
| | バンジョーとカズーイの大冒険 | 任天堂 | 6800円 | 027 |
| 6月未定 | F-ZERO X（仮称） | 任天堂 | 6800円 | 028 |
| | [64DD]ポケモンスタジアム | 任天堂 | 未定 | 029 |
| 7月未定 | NBA バスケットボール（仮称） | 任天堂 | 6800円 | 030 |
| | [64DD]マリオアーティスト タレントメーカー（仮称） | 任天堂 | 未定 | 031 |
| | [64DD]マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮称） | 任天堂 | 未定 | 032 |
| | [64DD]マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮称） | 任天堂 | 未定 | 033 |
| 発売日未定 | バイオテトリス | アムテックス | 7800円 | 034 |
| | 走れボクの馬（仮称） | カルチャーブレーン | 6980円 | 035 |
| | キングヒル（仮称） | コトブキシステム（ケムコ） | 未定 | 036 |
| | ブレードアンドバレル | コトブキシステム（ケムコ） | 未定 | 037 |
| | 悪魔城ドラキュラ3D（仮称） | コナミ | 未定 | 038 |
| | G.A.S.P!!~Fighters'NEXTream~ | コナミ | 未定 | 039 |
| | 実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮称） | コナミ | 未定 | 040 |
| | ハイブリッドヘブン | コナミ | 未定 | 041 |
| | パチンコ365日 | セタ | 6980円 | 042 |
| | 森田将棋64 | セタ | 9800円 | 026 |
| | レブ・リミット | セタ | 未定 | 043 |
| | 超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称） | トミー | 未定 | 022 |
| | Cu-On-Pa | T&Eソフト | 9800円 | 044 |
| | キャバリーバトル3000 | 日本システムサプライ | 未定 | 045 |
| | ウルトラドンキーコング（仮称） | 任天堂 | 未定 | 046 |
| | カービィのエアライド（仮称） | 任天堂 | 未定 | 047 |
| | クリエイター（仮称） | 任天堂 | 未定 | 048 |
| | ゴルフ（仮称） | 任天堂 | 未定 | 049 |
| | コンカーズクエスト（仮称） | 任天堂 | 未定 | 050 |

## ゲーム別さくいん


●NINTENDO64

ウッチャンナンチャンの
炎のチャレンジャー 電流イライラ棒 …102
エアロゲイジ …58,102
NBA IN THE ZONE'98 …108
NBAバスケットボール（仮称）…49
F-ZERO X（仮称）…49
カメレオン・ツイスト …77
実況パワフルプロ野球4 …82
実況パワフルプロ野球5 …104
実況ワールドサッカー3 …110
シムシティ2000 …61
[64DD] シムシティ－64 …49
新日本プロレスリング闘魂炎導 ～BRAVE SPIRITS～ …70,103
[64DD] スーパーマリオRPG2（仮称）…48
スーパーロボットスピリッツ …106
スノボキッズ …62
ゼルダの伝説 時のオカリナ …42
ディディーコングレーシング …67
1080°（テン・エイティ）スノーボーディング …49
トップギア・ラリー …76
バーチャル・プロレスリング64 …60,101
ハイパーオリンピック イン ナガノ64 …54
爆ボンバーマン …110
遥かなるオーガスタ MASTERS'98 …102
バンジョーとカズーイの大冒険 …49
ピカチュウげんきでちゅう …13
飛龍の拳ツイン …56
ファミスタ64 …75,109,111
[64DD] ポケモンスタジアム …11
[64DD] ポケモンスナップ …12
[64DD] MOTHER3 奇怪生物の森 …36
[64DD] マリオアーティスト
タレントメーカー …49
ピクチャーメーカー …49
ポリゴンメーカー …49
ヨッシーストーリー …14,102
Let's スマッシュ …108
64大相撲 …72
64で発見!!たまごっち
みんなでたまごっちワールド …52,102
ワイルド チョッパーズ …74,110

●スーパーファミコン

爆球連発!! スーパービーダマン …103

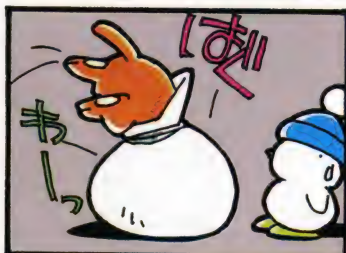
●ゲームボーイ

[13色] カラムー町の大事件 …103
[13色] ゲームで発見!!たまごっち
オスっちとメスっち …81
[13色] ゲームで発見!!たまごっち2 …111
[13色] スタースイープ …80,103
[13色] バックス・バニーコレクション …103
[13色] 牧場物語GB …78,103
[13色] ポケットモンスター …88
[13色] ポケットモンスター 金・銀 …10
[13色] ミニ四駆 Let's&Go!!
オールスターバトル（仮称）…81
[13色] もんすたあ★レース …81

●ニンテンドウパワー

WRECKING CREW '98 …49


## ぺもぺも

by うっちー

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | No. |
|---|---|---|---|---|
| 2月未定 | [13色]カンヅメモンスター | アイマックス | 4500円 | 420 |
| | [13色]中学入試に出た!要点ランク順 歴史マスターポイント512（仮称） | イマジニア | 未定 | 421 |
| | [13色]中学入試に出た!要点ランク順 歴史マスターポイント512 スペシャルエディション（仮称） | イマジニア | 2980円 | 422 |
| | [13色]NAVY BLUE98 | ショウエイシステム | 3980円 | 423 |
| | [13色]ドンキーコングランド2 | 任天堂 | 3000円 | 424 |
| | [13色]ワリオランド2－盗まれた財宝－ | 任天堂 | 3000円 | 425 |
| 3月6日 | [13色]頭文字D外伝 | 講談社 | 3980円 | 426 |
| 19日 | [13色]コナミGBコレクションVol.4 | コナミ | 3980円 | 435 |
| 下旬 | [13色]ポケットモンスター 金 | 任天堂 | 3500円 | 427 |
| | [13色]ポケットモンスター 銀 | 任天堂 | 3500円 | 428 |
| 未定 | [13色]ミニ四駆 Let's&Go!! オールスターバトル（仮称） | アスキー | 4800円 | 429 |
| | [13色]ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～ | エニックス | 4800円 | 430 |
| | [13色]熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル | タカラ | 3980円 | 431 |
| 発売日未定 | [13色]シェラザード外伝 | カルチャーブレーン | 3980円 | 432 |
| | [13色]飛龍の拳コレクションGB | カルチャーブレーン | 未定 | 433 |
| | [13色]麻雀伝説「兵」 | カルチャーブレーン | 3980円 | 434 |
| | [13色]大貝獣物語 ザ・ミラクル・オブ・ザ・ゾーン | ハドソン | 未定 | 436 |

### ゲーム機本体・周辺機器

| 発売日 | 商品名 | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 12月19日 | アスキーパッド64 キント | アスキー | 3500円 |
| | アスキーパッド64 ギント | アスキー | 3500円 |
| | アスキーパッド64 クロスケ | アスキー | 3500円 |
| | アスキーパッド64 シロスケ | アスキー | 3500円 |
| '98年1月23日 | スーパーゲームボーイ2 | 任天堂 | 5800円 |
| 2月下旬 | ポケットカメラ | 任天堂 | 5500円 |
| | ポケットプリンター | 任天堂 | 5800円 |
| 6月未定 | NINTENDO64ディスクドライブ | 任天堂 | 未定 |
| 7月未定 | キャプチャーカセット（仮称） | 任天堂 | 未定 |
| | NINTENDO64マウス | 任天堂 | 未定 |
| 発売日未定 | ふぉとぴー | 任天堂 | 未定 |

### ニンテンドウパワー

| 発売日 | 商品名 | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| '98年1月1日 | WRECKING CREW'98 | 任天堂 | 3000円 |

## 次号予告!!

**98年3月号の発売日は 1月21日（水）**

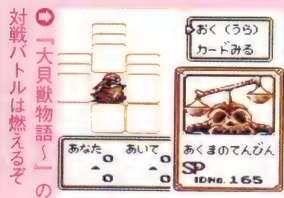
**98年最初を飾る3月号は中身で勝負！ 期待作が山盛りの任天堂、ラインナップ充実のコナミ、完成度で勝負のバンプレストなど98年の注目ソフトにターゲットを絞ってお届け。裕木奈江さん・トランセル種市に続く第三の刺客が登場!? 期待されたし！**


## STAFF

〈発行所〉株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー ●発行人／山森尚 ●編集人／相沢浩仁 ●編集長代行／藤岡浩 ●編集委員／曽根丈詞・村田憲生 〈編集〉●スタッフ／〔東京〕興津祐輔・加藤則康・中谷至 〔仙台〕大石美智子・中鉢ゆき子 ●アシスタント／〔東京〕種市真澄 〔仙台〕刈屋幸治・千葉和之 〈販売部〉●マネージャー／遠藤剛 ●スタッフ／大野浩志・吉野なおみ ●アシスタント／江渕綾乃 〈広告部〉●サブマネージャー／金山泰久・伴勝・本間彰 ●スタッフ／加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・長倉明 ●アシスタント／関山知壱・羽迫新一 〈情報統括部〉●プロデューサー／福成雅英 ●スタッフ／池田菜採 石原郁与・木浪秀剛・佐藤大作・杉村知顕・豊田恵 ●アシスタント／石井暁子・石橋孝志・千葉友浩・堀口陽平 〈NCC〉●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美 ●スタッフ／岩田麻記子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・森田智子・山内恵美 〔仙台〕鈴木享子 〈デザイン〉●AD／池田伊知郎（クリエイティブプレイ） ●スタッフ／〔仙台〕今村奈緒美・梅内幸子 ●アシスタント／〔仙台〕佐久間弘子 〈協力〉●校閲／笠原紀彦 ●写真／守屋貴章 ●編集／高島一仁・松村浩次・吉田英央 ●デザイン／有限会社クリエイティブプレイ・中村由紀子・松尾泰男 ●イラスト／熊谷智子 ●フィニッシュデザイン／株式会社トッパンフォトタイプアート・株式会社日創・株式会社帆風 ●印刷／凸版印刷株式会社


## はみだし早耳情報

●任天堂がSFC用の周辺機器「スーパーゲームボーイ2」を発表。「2」では通信対応コネクタが付き、ゲームボーイとのデータのやりとりが可能になる。しかも、通信の状態が一目で分かるLEDランプも搭載。'98年1月23日に発売予定。価格は5800円。

●アムテックスよりN64のパズル『バイオテトリス』が、耳たぶに挟むことで心拍数を測る「バイオパック」とセットで発売される。ゲーム中、プレイヤーの心拍数が乱れると今までの『テトリス』にはないブロックが不規則なテンポで出現、より緊迫感が増している。

●カルチャーブレーンが一挙に3本の格闘アクションを発表した。1本目はN64の『ロボレス』。ほかの2本はGBで『飛龍の拳ツインGB』と『飛龍の拳コレクションGB』だ。また、N64『忍たま乱太郎64』の映像が届いたので掲載。

●ハドソンがGBで、カードバトルの楽しめるテーブルゲーム『大貝獣物語 ザ・ミラクル・オブ・ザ・ゾーン』を発表した。

➡雰囲気を忠実に再現した『忍たま乱太郎64』

➡『大貝獣物語～』の対戦バトルは燃えるぞ

NINTENDO64

64で発見!!たまごっち

# みんなでたまごっちワールド

N64でみんなで登場!!

たまごっち対戦だ！

マリオっちも初登場！

本・日・発・売！

6,800円(税別)

たまごっち育成ボードゲーム

みんなで遊べるミニゲームもたくさん入ってるよ！

4人まで対戦できるボードゲームだ！

ミカチューSHOPマスでお買いもの！

優勝すると変身する「熟たまごっち」大集合!!

サンタおやじっち

かぶりものっち

スイカっち

フラダンスっち

まだまだいるよ！

株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
TEL.03-3847-5113
BANDAI



1998 2月号
ファミマガ NINTENDO64

平成10年2月1日発行
第14巻第2号(通巻275号)
第3種郵便物認可
発行人 山森 尚
編集人 相沢浩仁
発行所 株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6232
編集☎03(5569)6221 広告☎03(5569)6215 販売☎03(3573)8613

特別定価590円
本体562円

雑誌 17775—02

印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T1117775020597

1998 2月号

ファミマガ NINTENDO 64

巻頭特集 『ポケモン』ワールド

完全攻略 ヨッシーストーリー

株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー